日系动漫游戏文化权威研究

同人收藏模型

动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

动漫大辞典编辑室 编著

4

动画·漫画·游戏·轻小说·业界全制霸！

第4卷

三十多位资深动漫人联手精心打造的权威读物
无论ACG菜鸟还是深宅达人都需要的资料宝典

最权威的动漫辞书型工具书

同人篇
收藏模型篇



航空工业出版社



日系动漫游戏文化权威研究
同人收藏模型
动漫大辞典
Encyclopedia of Animation Comic and Game
动漫大辞典编辑室 编著
4
航空工业出版社



日系动漫游戏文化权威研究
同人收藏模型
动漫大辞典
Encyclopedia of Animation Comic and Game
动漫大辞典编辑室 编著
4
航空工业出版社

动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

4 同人收藏模型

动漫大辞典编辑室 编著

航空工业出版社

北京

内 容 提 要

本书系统介绍日本动漫产业发展，从同人、收藏模型、日本文化等诸多方面详尽地整理了日本动漫产业相关的各种知识与信息。本书可以使动漫爱好者更加系统地了解到这一新兴产业的过去、现在和未来，也使致力于投身国产动漫行业的读者们更加清晰地看到中国动漫发展之路是有迹可循，从而更好地推动行业的前进与发展。

图书在版编目（C I P）数据

动漫大辞典．4，同人收藏模型 / 动漫大辞典编辑室编著．一 北京 ：航空工业出版社，2014.10
ISBN 978-7-5165-0589-2

Ⅰ．①动… Ⅱ．①动… Ⅲ．①动画片—产业—研究—日本 Ⅳ．①J954②J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第223009号

动漫大辞典．4，同人收藏模型
Dongmandacidian. 4，Tongrenshoucangmoxing

航空工业出版社出版发行
（北京市朝阳区北苑2号院 100012）
发行部电话：010-84934379 010-84936343
北京艺堂印刷有限公司印刷 全国各地新华书店经售
2014年10月第1版 2014年10月第1次印刷
开本：787×1092 1/16 印张：16 字数：240千字
印数：1—11000 定价：49.80元

产
也
的

CONTENTS

ACG大辞典4 动漫

同人收藏模型

CONTENTS ACG大辞典4 动漫

CONTENTS ACG大辞典4 动漫

Encyclopedia of ACG

序

"动漫"就仿佛一片新大陆、新世界，充满着各种各样的新鲜与奇妙。

这里熙熙攘攘，来自各地的"勇者"们汇聚于此，在这里探索找寻着属于自己的乐趣与伙伴。

各位探险中的勇者们，大家还好吗？

现在你正捧在手上的，是《动漫大辞典》的第四卷。在前三卷中，我们已经为大家介绍了动画、漫画、轻小说、游戏、动漫周边产品和令人神往的虚拟偶像们，相信大家对日本动漫王国又有了进一步的了解。当我们对某个事物认识到一定地步的时候，可能就不再满足于仅仅作为一个观众了。我们会想要更深入地接近它、碰触它，然后参与其中。在这一卷中，我们就将带领大家与ACG世界进行互动，让大家更加体会到成为"玩家"的乐趣。

在第九章中，我们会为大家介绍动漫衍生物中最重要的分类——同人。你会发现，对一部作品的爱能够改变这部作品的发展和命运，甚至能让作品开花结果枝繁叶茂。同人的力量就是这么强大。第十章为大家鉴赏了各类收藏模型，当你所爱的角色真实地站在你的面前，你是不是也会对TA爱不释手呢？什么？你还想要更进一步？想要成为你所爱的角色吗？那么请看第十一章，在这里，我们会告诉大家如何成为一个优秀的Coser，成为你心中最爱的那个TA！最后一章中，真实的动漫世界在你眼前延伸开来，你不仅可以通过我们为大家介绍的这些工具与全球各地的同好们沟通交流，获得最新最有趣的资讯，还可以身临其境地去感受日本的宅文化。

本卷虽然是《动漫大辞典 基础篇》的最后一卷，但各位的旅程才刚刚开始哦！

现在就让我们启程吧！祝各位旅途愉快！

编者

2014年6月



Illustration:白金水道水

Encyclopedia of ACG

第九章 同人

非正式商业性的原创作品，包括二次创作和纯原创。

简述／日本同人／同人赏析

doujin

PROFILE

同人

所谓同人原本指有着相同爱好的同好 现在延伸为在原创作品中 一些被塑造的虚拟人物在非商业性的二次创作中 所演绎的新的故事



同人是什么

“同人”这个词，对于喜欢动漫的人们来说一定不陌生。各种类型的同人图、同人文、同人游戏等等想必是很多人的日常必备之良品，逛同人展买同人本更是节假日的重点活动，甚至还可以自己动手进行同人创作。“同人”几乎已成为宅腐人士口中最常见的高频词。只不过，大部分人对“同人”这个概念的了解还只是一个相当宽泛模糊的印象，虽然接触不少，但却不能以准确的说法去描述。如果有非二次元同好对此产生好奇的话，那就需要用到以下的知识去为他们解答啦。



同人的定义

“同人”这个词来自日语的“どうじん”(Doujin)，英文中通常被称为 Fan Fiction，原指有着相同志向的人们、同好，现在普遍意义上延伸为：在原创作品中，一些被塑造的虚拟人物在非正式商业性的二次创作下，演绎不同的故事。具体来说，“同人”一方面指由漫画、动画、游戏、小说、影视等作品甚至现实里已知的人物、故事衍生出的不受商业影响的自我创作，另一方面也指完全“自主”的创作，即原创，就像通常所说的同人游戏，就并不一定是指原有作品的衍生，而是取“非商业性”之意，其自身就是原作，就像最广为人知的东方 Project。“同人”是 ACG 文化的典型用词，它与商业创作相比，有较大的自由度，具有“想创作什么，便创作什么”的自由。值得注意的是，大部分同人作品是不具有版权的，创作初衷只是因为爱好，人力、物力均有限，从选材构思到印刷发售都比真正的商业创作要付出更多的努力，从这种意义上来说，同人作品真的代表着作者对创作的爱。也正因此，很多优秀的同人都拥有令人叹为观止的感染力与震撼力，更有人是因为被某部作品的同人所吸引才去补完原作的，如此种种都证明了同人作品所拥有的独特魅力。



←东方 Project 中编号“红白”的巫女博丽灵梦，是从第一代东方起就一直存在的角色，有着很强的实力和很高的人气。

既然说到同人，就不得不提一下“同人志”的定义。“同人志”一词原是指同人共同创作出来的作品。同人者是指有着相同嗜好、相同类型之人；志是指杂志、书画报刊。也就是说，只要志同道合的朋友，将各自发表的作品集结成册，在共同爱好者间流通，均可称之为“同人志”。具体来说，同人志是延伸已经出品的剧作、漫画等作品内容的创作集，它可分为个人志、商业志、创作志等数种。本意是一些不满意原作的人，自己从原作中的片段延伸出来的创作，可以说是由于 ACG 文化的盛行，各当红作品在同好间大受欢迎的结果，这类作品多半沿用商业作品的角色及时代背景等设定，再依同人作家的喜好，创作出不同的故事

当然，现在也有不少纯原创的同人志出现，其内容涉及范围相当广泛，风格更是千奇百怪。需要注意的是，同人志是以个人或社团的名义发行、并非正式经发行商发售的作品，因此普通书店是买不到的，大部分同人志都是通过网络或同人展会贩售，在一些地区比如日本、中国台湾等也有同人志专卖店或是同人志寄卖处，有机会前去旅游的话，千万不要错过。



同人的魅力

一说起同人，每个ACG爱好者总能想到那么一两个能让自己两眼放光心花怒放的"真爱"，不论是在日本还是在国内，从网站发布到每年的同人展会，都有越来越多令人惊喜的佳作，更有不少人开始从单纯的伸手围观党转而投身于充满激情的个人创作，由此可见，同人的魅力是非常大的，这种魅力，主要来自于动漫爱好者们无穷无尽的想象力。抛开之前那些教科书似的定义，用简单易懂的说法来解释的话，同人这种存在，实际上就是一种兴趣爱好的交流沟通，试想一下，无论你是宅是腐，若是有一群和你有相同爱好的朋友共同创作分享，一定能感受到比自娱自乐更加爽快的幸福感不是吗？这种心情大概就和看到同人作品时的愉悦感相似，不论是喜欢的CP还是有趣的引用Neta，原作不能完全满足的方面，同人却可以做到，甚至在欣赏同好所创作的同人时，会产生"原来还可以这样！"的惊喜。很多时候，对于原作或者是某个角色的喜爱会令我们想要接触更多的有关故事，大概每个人都会有因为某个臆想出的画面而忍不住微笑的时刻，或是文字，或是图片，或是音律，总希望有某种方式能让这种爱意变得有形，然后和更多的同好分享那份喜悦，所以，同人就应运而生。看着喜欢的人物以自己所期待的方式演绎着脑内编撰的情节，这种兴奋感自然是不言而喻的。通常情况下，比原作更表达更加直接和强烈的"二次创作"，能够在有限的内容里传达出更多的情感，类似"原作作者未做到的、未描绘的、未满足大家的，就由我们自己来完成"的想法，大概是很多同人作者进行创作的最初动力。可以说，这种代入了"二次创作"作者自身意愿和想法的同人作品，更能引起共鸣。而纯原创同人的魅力则在于它的非商业性和自由度，这一点其实"再创作"同人也具备，几乎不需要考虑市场的需求和世俗的眼光，兴趣是作品诞生的核心，只不过纯原创可以完全跳脱出既有作品的限制，没有那么多条框的约束，拥有更大的空间去遐想，就像是一群有着共同爱好和追求的人所编织的梦，很难让人不去喜欢。

众所周知，正规创作的发表，其实有一个相当严苛的过程，不但要经历基础的文笔审核，还要顾虑内容、主旨等各种琐碎事项，而且，所谓"正规"，一般而言就有"商业"的意义存在，这样的情况下，获选刊登的作品一定要经过编辑筛选，而并非所有创作者的作品都具有编辑眼中的商业价值，很多情况下不能按照自己的想法掌握内容的走向，而同人创作就是一个特殊的展示渠道，为众多拥有无限热情和决心的作者们提供了自由发挥的空间，这也正是创作同人作品的魅力所在。虽然同人是ACG文化的一部分，但它对于ACG文化的影响与帮助也是不可小觑的。实际上，在日本，有很多我们所熟知的漫画家都是以同人创作起家成名的，包括CLAMP、尾崎南、赤松健等等。同人的世界其实并不复杂，对于动漫的热爱和执着是构筑这个世界的根基，那份独属于二次元的热情便是我们最感动的部分。



简述

同人的历史

不论任何事物都有其发展轨迹，同人也不例外。从出现到壮大再到繁荣，同人的发展历史也从另一个角度反映着ACG文化的普及进程。尽管现在越来越多的人开始接触并喜爱着“二次元”这个充满幻想与奇迹的世界，但它的发展之路其实还很漫长，而同人正处于稳步成长的少年时期。现在就让我们一起来了解一下它这么多年来给人们留下的印象吧。



同人的发源

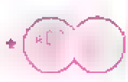
如果单纯从语源来看的话，“同人”的来源和通常意义上的理解是有所不同的：同人，易经卦名，意为与人和协，又指同在一处做事的人，即“同事”、“同仁”。现代汉语中的“同人”一词最早出现在新文化运动时期。鲁迅、周作人等曾使用“同人刊物”一词来称呼他们所创办的《语丝》周刊，其意为非商业性“自编自写”的刊物，即编辑同时也是撰稿人，这一点倒是与ACG文化中的“同人”含义不谋而合。1913芥川龙之介在与久米正雄、菊池宽等先后两次复刊《新思潮》，成为第3次和第4次复刊的《新思潮》杂志同人。不过，现在我们现在所说的“同人”，主要是和动漫文化相关的，由日本传入，然后逐渐被人们所熟知，并被广泛用于指代爱好者用特定文学、动漫、电影、游戏等作品中的人物进行的再创作，同时也包括非商业性的原创作品。

作为“同人文化”重要产物的“同人志”，来源于日语“同人誌”，指一群同好走在一起，所共同创作出版的书籍、刊物。不过，纯文学创作上的同人志以时间先后来说，应该才是同人志文化真正的起源。如丘逢甲与同好们于1881年的唱和之作《同人集》，及《海东三凤集》、《台湾诗录拾遗》等作品。初时这类作品是以书院、诗社为主轴，如开办于1857年的淡水厅竹堑斯盛社，《红楼梦》里亦有海棠诗社。刚开始这类作品集经常是以学校中的文学性社团为核心，进而发行的一种社刊形态创作合集，有时也可能是遍及全校规模的文学创作校刊。但是完全与学校体系无关，纯粹为理念相同、个人之间的爱好而组织起的“同人志创作团体”，在一些业余与专业作家之间也广为盛行，这类组织与因为文学竞赛而产生的团体，或者以商业发行为目的的杂志社的作品是不同的。而同人志的运作，到最后也往往会演变成一种创作上的不同流派。以日本文学界来说，有记载最早的同人志，应该是以19世纪末作家尾崎红叶及他所属的创作社团“砚友社”的友人们所共同发行的《我楽多文库》。从这些历史中其实也找寻得到一部分现代ACG文化中“同人志”的影子。



↑属于四大名著之一的《红楼梦》想必大家都不陌生，其中就有最早期的“同人社团”的影子。

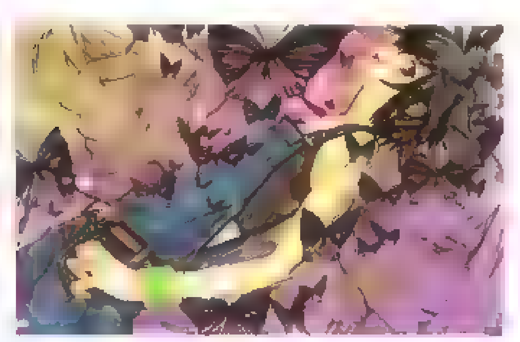
若是追根溯源，包括各类文学作品再创作等，广义上的“同人”确实有着相当悠久的历史，不过，我们主要探索的是属于ACG文化的“同人”，大概从20世纪动漫相关产业诞生的那时起，同人文化就已经随之酝酿并渐渐成型，然后几乎没有什么波折的发展到今天，愈发繁荣。



Chapter 02

同人的发展

“同人文化”的发展过程必定是和动漫的发展息息相关的，从ACG文化开始深入人心的那一天起，“同人”就已经进入了静待开花结果的酝酿期，人们与生俱来的想象力注定了无止境的未满足，同人正是这种想象力最自主的体现。源于日本的同人文化自然是在日本发展最为迅速，之后才渐渐拓展至其他地区，目前可以说“同人”在全球都有影响。



同人漫画家出身的高河弓所创作的《loveless》以其清新唯美的画风和细腻动人的剧情感动了不少人。

如果从动漫的发展进程来看“同人文化”的话，可以对其有一个相当直观的了解。作为世界第一的ACG大国，日本的动漫产业经历了相当长的时间才形成了今天的规模，从20世纪初到现在，大致可以分为萌芽期、探索期、成熟期和细化期，而同人文化则是在成熟期之后才渐渐成为一种主流文化，被广大动漫爱好者尤其是年轻人所热烈追棒。其实，动画漫画在第二次世界大战之前并不具备如今的知名度，是手塚治虫在20世纪50年代早期开始为漫画杂志作画。手塚尝试了包括日本传统技法在内的各种技术。他特别喜欢电影，所以他的漫画所改编成的电影都有很高的艺术价值。他曾在60年代末在迪斯尼学习，但没有照抄迪斯尼的风格，他努力去理解角色绘画和故事情节的关系，最后终于引导出了一种清晰的日本式绘画风格，并循此道路促进了漫画产业发展，六七十年代很多著名的漫画家都曾经是他的助手。不过，在动漫产业刚刚步入正轨的那个时期，同人还仅限于小范围的个人爱好，并没有形成当今这么“规模”化的一个领域。到了20世纪80年代后期，正值日本经济腾飞之际，漫画业也随之飞速发展。大量的优秀人才涌向这一行业，但因为商业刊物（由正规出版社出版的商业志）发表渠道相对狭小，导致同人志迅速发展。所谓同人志，顾名思义就是同好之间的自费出版作品，个人承担所有印刷经费并自觅销售渠道的私人出版物。在当时，印一百本32面B6规格的同人志需高达4万日元印费，这并不是一笔小数目。因此也诞生了很多同人社团，当费用平摊之后每个人的经济压力就变小了许多。这个时期的一些同人社团坚持到现在有很大一部分都成了鼎鼎有名的漫画家，像是爱好折腾读者经常不虐不幸福的CLAMP后妈组合、被无数腐妹子奉为经典的《绝爱》的作者尾崎南、少女漫耽美漫两手抓的清新美型派漫画家高河弓等，他们都是从20世纪80年代起影响了一代又一代人的同人界明星，虽然后来都走上了商业化的道路，但毫无疑问，同人志的创作是他们最初成功的基础。20世纪末，“同人界”、“同人圈”已经基本成型，越来越多的人开始接触同人创作，动漫同人文化从诞生到蓬勃发展并没有经历太久的时间，涵盖了男性向、女性向等多种元素的同人，且至今人都从未停止过发展的步伐，不仅在日本本土愈发繁荣，在整个亚洲甚至欧美都有着广泛而深远的影响。



同人作品往往有着很强的个人风格，这一点是和它的发展过程息息相关的

Chapter 03

同人的繁荣

在经历了短暂的发展期之后，同人文化很快就进入了一个发展和繁荣并存的特殊时期，各类同人作品如雨后春笋般不断出现。它们在地域上也呈现出迅速扩散的趋势。在20世纪90年代，日本动漫进入了细化期，风格和内容越来越多样化，同时对周边亚洲地区的影响也越来越大，给同人文化的发展提供了更为广阔的舞台。

进入21世纪之后，随着经济等各方面的稳定，动漫产业在日本GDP中所占比例逐渐增加，作为其重要组成部分的同人产业，由于是非商业性运作，具体市场价值很难估算，不过，有一个反面例子大概能说明同人市场的繁荣，2007年，以画《网球王子》耽美同人而出名的漫画家品川薰子被爆出逃税款高达6570万日元，她在2002年到2005年间通过贩售个人同人志所得收入超过2亿日元，却只缴纳了约2000万日元的税金，而她却只是诸多同人漫画家中的一员，比她的作品更受欢迎的还有很多很多，但从她所得的利润中，我们已经可以瞥见同人市场的火爆程度。就日本本土来说，最具代表性的原祖级漫画同人志集售会“Comic Market”已经有了二十六届的历史了，这个每年冬夏各举办一场的同人志即卖会，规模之大着实令人咋舌。第一届Comiket举办于1975年12月21日，当时只有32个参展组织，入场人数只有600多人，但到了2006年，平均入场人数已经超过了50万人，今年的C84共接纳人数59万人，再次刷新了历史新高，这种发展速度是其他产业所无法比拟的。而一些著名同人作者的摊位，则需要提早排队，队伍长度夸张的甚至能以公里计算，有时一开场他们的同人志就迅速售罄，很多人为了买到想要的同人作品，不得不通宵排队等入场。除了展会以外，日本的漫画书店也会有销售同人产品的专区，并且销售额占全部收入的比率常年保持在25%以上，并有持续走高的趋势。可以说，在同人文化的繁荣时期，ACG产业呈现出了一种三角模式，原著作者占据着三角形的顶端，广大读者就是基座，而同人产业恰恰就是连接这两大群体的枢纽，读者与作者的划分愈加模糊，同人作者使得这个三角形的产业系统得以平衡。每个人都可以自由地创作自己喜欢的东西，很多原创同人也在这个时期崭露头角。同人文化的影响以日本为中心，呈现扩散化的走势，如今，国内的



↑美少年扎堆的《网球王子》广泛受到同人作者的欢迎，以此为题材的同人志更是数不胜数，优秀作品也有很多。

同人小组已经过万，进行同人创作的年轻人越多越多，各种优秀的同人作品更是层出不穷，全球的动漫爱好者甚至可以通过网络进行亲密无间的交流沟通，Pixiv、BiliBili、NICONICO、Weibo、FACEBOOK……在同人的世界里，仿佛没有国界。不过，因逃税而被起诉的品川本人也曾辩称“作为同人漫画家我的收入极其不稳定，迫不得已才瞒报了所得”，从这点上也可以看出，在高收入的同时，同人作者也面临着一定风险，没有相关的版权保证，各种盗印翻版也就无从避免，同人市场繁荣的背后也隐藏着诸多问题。虽然有很多




走进同人

如果说同人文化是一本书的话，那么它波澜不惊的历史和并不深刻的定义只能算是朴实无华的封面，最吸引人的部分其实是翻开后才令人欲罢不能的丰富内容。你可以不知道同人的定义，可以不了解同人的历史，但却一定记得在某些同人作品中的内容，也许是一个情节，也许是一段文字，又或者只是一幅画面……包含着满满爱意的同人作品，又怎么可能轻易忘记？



同人的内容

从萝莉正太到大叔御姐，从庄重正剧到卖萌恶搞，不论宅腐都能一网打尽的同人作品的内容真的是天南海北应有尽有。可以说，只有想不到的，没有同人做不到的，多样化的内容和自由畅快的风格正是同人最大的特点，同人所涵盖的范围真的不是三言两语能够说完的。我们在这里只做一个粗略的介绍，具体内容当然还要等之后再说。

简单来说，同人作品既包括改编了的对正式出版的作品甚至于同人作品进行的二次创作（再创作，re-creation），也包括非商业性的原创部分。实际上，不了解同人文化的一些人，也许会对于二次创作产生很多疑问，为什么明明是别人的作品却要自己重新来过呢？其实原因很简单，因为就算是同样的作品，不同的人看都会有不同的理解和不同的期待，正所谓一千个人有一千个哈姆雷特。你所想要看的东西，你所期待的发展，或者你所在意人物，未必作者一定会让你如愿。事实上现在的作者，很可能就是抱着“很好，你要看剧情那样发展吗？我偏不”的宗旨在作画，最典型的大概就是擅长虐心的CLAMP了，还有像富坚义博那种拖稿大王，不论读者怎么纠结，也影响不了作者大人的优哉游哉。因此，改编同人就成为了一个很好的宣泄情感的方式，作者再凶残又如何，大不了自己创作嘛！同人作者时常会创作出不同形式的同人作品，包括同人小说、同人漫画等。出版同人志是把这些同人创作跟同道中人分享的一个途径，许多同人作品都会由同人们制成同人志，自费出版。但也有些同人作品，不刊在同人志上，而是透过网站发表，一般来说，图片和文字在网站发表会最为方便。而其他媒体的作品，通常都能通过网站发布。除此以外，还有同人游戏、同人音乐、同人MV、同人广播剧等的创作。而在同人志即卖会的会场内，亦常会见到许多coser，cosplay从某种意义上来说也是同人文化的一部分，目前，也有一些coser会将自己的作品印刷成册，然后在同人展会上出售。鉴于同人的内容实在太过丰富，最便于记忆和理解的划分方式应该就是按照面向群体来分类，这样的话，同人的内容大致可以分为男性向、女性向以及一般向。顾名思义，男性向同人作品基本以美少女作为主角，后宫、萌系、百合均有出现，比如很多以东方系列为主题的同人作品就是如此，内容上多多少少会打些擦边球，工口向的出现也并不少见，各种类型的妹子绝对能满足各位宅男的需求。而女性向则包括了乙女向、耽美向等，面向女性群体的作品往往有着更为细腻的情感表达，以及符合女孩子们审美的特定风格，其中，耽美向更是常年占据了同人市场的极大部分，很多当红作品、国民CP的同人本在漫展上可以几分钟之内就被一扫而空，“进击的腐妹子”的战斗力绝对是不容小觑的。而在80年代中期陆续出现以《足球小将》为题材创作耽美作品的同人团体，

被誉为“同人志女王”的尾崎南就是那个时期的代表，多数作品都有一定的H场面，此时やおい一词逐渐成为男性同性间恋爱漫画小说类别代表词，耽美同人的影响也越来越广，可以说，Yaoi（やおい）这个词的诞生是和同人志创作有着密切关系的。正如“耽美”这两个字的本意所述，形容男性与男性之间最真挚最无瑕的唯美恋爱感情，这才是耽美文化的初衷，耽美同人最吸引人的一点也许就在于此。只不过，随着同人文化的繁荣普及，耽美同人的质量也越来越参差不齐，优秀作品很多，但仅仅是为了吸引眼球而大尺度卖腐、人物OOC（Out Of Character 脱离角色设定）严重的作品也屡见不鲜，广大妹子们可要擦亮眼睛啊！一般向同人的范围比较大，涉及动画、漫画、游戏、小说、影视剧等多方面内容，像是某主题的插画集、很多vocaloid相关的作品等都属于这个范畴，普遍来说，这类同人的定位偏向全年龄，不会出现太劲爆的画面，多数以清新风欢乐向和治愈系为主，受众较广。虽然在这里将同人的内容分为了三类，但实际上若是细化来看，同人的内容绝不仅此而已，不同类型之间并没有非常明显的界限，甚至现在有不少“男性向同人的作者为妹子、而耽美同人的作者是汉子”的情况，正如之前所说，同人的创作全部是出于兴趣，只要喜欢，任何内容都可以是属于你自己的独创作品。不过，虽说同人作品的最大优势可以为原作的作品弥补“遐想”的空白，将自己的想象具体化，并且不用受到商业制度的约束，想创作什么就创作什么，但有部分经典类型的原作在同人创作中，开始过于追求官能享受，色情化地泛滥起来，从而反过来影响了原作的流行程度，目前很多所谓的“粉转黑”便是因为此类原因，为了H而H，这并不是我们想要看到的。一方面尊重原作，一方面把自己的爱和热情传递出来，这才是同人作品应有的最基本也最重要的东西。



同人的类型

关于同人的分类，其实就像同人的内容一样，有很多种不同的划分方式，最常见的一种应该就是“改编同人”和“原创同人”，所谓“改编同人”，即是说对正式出版的漫画进行二次创作（re-creation），包括小说、画作等，“原创同人”则是指非商业性的独创。此外，也有“官方同人”和“原创同人”的划分法，一个是指由动漫制作官方出的同人作品，另一个则是指由民间爱好者自行创作的同人。如果以更为详细的方式去分类的话，同人的类型就更多了，比如动漫同人、小说同人、游戏同人、影视同人等，和内容比起来，似乎这部分更加一言难尽呢。对于最常见的“改编同人”来说，具体可以分为以下几种类型：1.完全原著演绎，即文字版的漫画、电影或者其它。这类形式多为官方所采用，出现率不高；2.原著原人物情感剖析，这种类型一般文字类作品较多，同样出现率不算高；3.原著原人物在原著设定下所衍生出的其他剧情，这种类型是比较常见的，大部分同人都会采用此类设定，这也是同人作者比较好把握的一种；4.原著原人物在不同时空背景下所发生的其他故事，也就是通常所说的平行世界，当然也有穿越的情况，这种同人类型同样也很常见；5.原著人物与原创人物的衍生剧情，这种类型应该是比较难驾驭的，原创女主或男主出现在作品中，优秀的作品能让人有身临其境之感，但若是稍不注意，便很容易就会出现“玛丽苏”的雷点。

说到同人的类型，就不得不提到同人志的类型，毕竟，大部分同人文化都是通过同人志被大家所熟知的。在同人志中，也分为“原创同人

志"(original doujinshi)和"改编同人志"(parody doujinshi)。原创同人志是指故事人物、内容、情节等，均是自己创出来的，理论上，它们的自创成分是比较高的，制作这类同人志相当费时，要用很长的时间搜集资料，慢慢设定故事及



↑以《学园默示录》中的美女学姐毒岛冴子为主角的同人作品很能吸引男性群体的目光。

每一个角色。至于"改编同人志"，也有人称为"演绎同人志"，则属于二次创作的作品，就是拿已有的其他故事，进行再创作或改编，虽然题材是取于现成的故事，但也有作者的创作。而关于parody这个词也有一些不同的分类，原意是指是把现在的出名作品的故事抽出来，诙谐地模仿它们的文体、作风。简单地说即是用动/漫画原作中的角色而创作出原作以外的故事就称作"ANIPARO（ANIMATION PARODY的简称）"。同样以电子游戏作为主题的就称作"GAMEPARO（GAME PARODY的简称）"。这类型的作品普遍受到各动漫爱好者的欢迎，他们可以自由地把自己喜爱的动漫、人物设定成新的故事，又或是续写已完结的作品。除了parody和original以外，有时候还有一种"艺能"的分类，这类作品通常以艺能人作为登场人物，以此创作出的同人漫、小说等。同人志也可以按照面向群体分为一般向和成人向（18禁），这里的一般向指适合各年龄的人看，普通的同人志作品都视为一般向。一般向的也包括部分有Service的同人志。成人向即是说18岁以下都不适合看的类书，内容通常涉及色情，故事中用人多是受欢迎的妹子角色，也有自创原角，通常成人向的书会在书本封面注明。目前很多耽美主题的同人志也为18禁，但在表现手法上和其他类型有所差异，日本本土的分类相较国内来说要更严格一些。关于同人志的分类，坊间亦有所谓"个人志"、"双人志"或"多人合志"的东西。其实一般的同人志，多数集合了四五人或以上的作品，而"个人志"和"双人志"则通篇都是一两个人的作品，有些个人同人志还会收录一些同好的应援作。



↑《潘多拉之心》中的"黑兔子"和"白兔子"，灵魂共同结合存在的双胞胎少女相互依偎的画面相当温馨。



同人的表现形式

日本是同人文化最繁盛的地区，其表现形式也是多种多样无所不能，动画、漫画、小说、艺术、游戏……通过这些耳熟能详的媒介，同人文化才轻而易举地渗透于二次元生活的角角落落，每天打开电脑滑动鼠标，逛逛论坛刷刷微博，追一下新番补一下旧作，在这个过程中，很可能你就已经接触到了各式各样的同人，接下来，就让我们一起来对日本同人常见的表现形式做一个简单的了解吧。



Chapter 01 同人动画、漫画

同人动画

日本动画本身就具有鲜明的辨识度，大部分以性格化的剧情、强烈的视觉效果，以及偶像性质的人设为特色，较能够针对不同身分和性格的观众群，一般是将青少年和成人视为主流观众，有不少作品会借由虚构故事刻画生命、死亡、战争以及人性黑暗面等。属于日本同人文化其中之一的同人动画也不例外，想象力和独创性并存的特点正是其最大的魅力所在。

说到日本同人动画，很多人第一时间也许就会想到东方 project 相关的各种神作，《东方活动写真馆》、《东方恋樱华》、《幻想万华镜》……这些同人动画都属于耳熟能详的经典。不过，什么才能叫同人动画呢？简单来说，一方面包括了对于既有作品的二次创作，可以是某部动画的再剪辑，也可以是基于原作的剧情衍生，素材选取上既有原创也有引用；另一方面也包括了非商业性的纯原创，即是说，从企划、脚本、人物设定、分镜、原画、动画、配音、剪辑等全是由同人社团或个人完成，这是一个非常繁琐的过程，每一步都需要耗费大量的时间和精力，哪怕只有三五分钟的动画，实际上也饱含着制作者的心血，仅仅是构思剧情人物这部分可能就需要少则几天、多则数月的时间。同人动画的内容非常广泛，几乎涵盖了商业作品的全部类型，美少女、后宫、耽美、治愈、LOLI向……自由的同人形式令制作者可以更加畅快的表达自己的想法，再加上精美的画面和华丽的风格，主题鲜明的作品总能让人产生情感上的共鸣。同人动画所采取的形式也是多种多样，比如 MAD、AMV、手书、MMD、PV 等等，尤其是同人 MAD，目前已经成为一种主流形式，所谓 MAD，是指电玩文化、动漫文化、同人文化界别中的多媒体作品。一般作品为一段有关的影片剪辑，配以作者喜欢的音乐，近似同人 MV 形式的存在，不同的地方是，MAD 的重点在于影片，对有关动画或电玩致敬，传达情感的情节十分重要，而同人 MV 的重点则放在音乐之上，通常，大热新番都会有同人 MAD 在网上频繁出现，像是《K》、《进击的巨人》、《Free！》，等等。一般来说，同人动画并不会像商业动画一样 TV 播放或是公开在店内发售，而是通过网络和



↑渚薰和真嗣这对国民 HOMO 一直以来都深得人心，原作中就已经有了超越友谊的感情，相关同人作品更是令人惊叹。

同人展会发布流通，同人动画爱好者们不断创作的动力正是源于对于作品的喜爱。著名的网站如NICONICO动画（日语：ニコニコ動画）就是很好的分享平台，很多优秀的同人动画都可以在那里看到。有同人动画发售的展会也有不少，像是Comic Market、博丽神社例大祭之类都是佳作汇聚的重量级展会，要是有机会前往现场的话，一定要把握好机会，毕竟也有不少同人作品是属于限量发售，喜欢的东西要拿在手里才最幸福啊！

同人漫画

同人漫画是同人文化最常见的一种表现形式，不论是同人展会还是各种网站，甚至还有一些书店的同人专区都会看到多种多样的同人漫画，一直以来，ACG爱好者们接触最多的同人作品，想必就是这些以最直观的画面表现主题的同人漫了。

和动画相似，日本漫画本身就有着辨识度很高的特点，随着ACG文化的发展成熟而形成了相当严密的体系。日本漫画指日本国内制作或发行的漫画，包括故事连环画和四幅一组的组画，它是画面组合作品的总称，也是指刊载这类作品的杂志和单行本。高度发展的日本漫画已经成为世界漫画当中具有独特风格以及庞大影响力的流派。日本的漫画读者包括了所有的年龄层，因此题材非常广泛，有少年漫画、少女漫画、青年漫画、成人漫画等，在封面上往往会有比较明显的标识，这点也影响了日本的同人漫画，不仅有通常理解上的带有工口意味的耽美同人，也有内容治愈的全年龄同人漫画和百合向同人，当然，暧昧向或者纯爱系的女性向和软萌妹子大胸御姐一应俱全的男性向同人漫画也有不少，可以说，但凡能够想到的内容，不论多么稀奇古怪，几乎都能找到相应的漫画作品。如果按照表现形式来看的话，同人漫画也包括单格漫画和四格漫画，不过，正因为同人具有相当大的自由发挥空间，所以现在很多画手并不会拘泥于形式，常见的"条漫"就是种比较随性的表现手法，没有限制的格数，将想要展现的内容用一长条画稿全部绘制出来，但却并不会让人感觉杂乱，是种近几年相当流行的漫画形式。广义上来说，同人图也算是同人漫画的一部分，根据原作品中（动画、漫画、小说、影视等）的人物形象和自己的想法进行加工绘制，同人图的内容有的与作品情节无关，多用来表现绘制者的想法和感受，有时候只是一张图片就能令人脑补出很多东西。这类小短篇大多会通过网络供同好分享，只要在检索中输入诸如"東方"、"兵長"、"七瀬遙"、"煌帝国"之类的热门关键词，一定能找到不少相关同人漫画。像是众所周知的pixiv（p站），不仅仅有很多日本画手常驻，也吸引了很多中国画手，当红作品的同人总能在第一时间就出现在该站点，不过正因为用户众多，也造成了画作质量良莠不齐的情况，但同人文化本来就是一种爱好，不管画风如何，只要看到喜欢的角色和感兴趣的梗，总会有种不由自主的喜悦。在日本，除了网络以外，以同人志形式贩售的同人漫画也非常的多，作者的目的可以是为自娱自乐，也可以作为磨炼画技，积累经验，提升名气，从而获得漫画出版社的赏识青睐，成为职业的漫画家。在日本各地同人志团体非常的多，入团人数连年增长，每年举办的各项活动如画展，Cosplay比赛等动辄就有几千人参加，他们出版的漫画也有固定的销量。而想要买到这些同人志，同人展会是最佳场所，像是最大的Comic Market，每届都会吸引大量ACG爱好者参加，几乎人人都可以满载而归。日本优秀的同人画师也相当多，例如Tony、KEI、放电映像、宝石姬等。实际上，同人漫画和其他同人表现形式的兼容性相当高，有些同人MAD所使用的素材便是同人漫画的产物，而同人小说也会和同人漫画配合出现，以同人图作为人设的cosplay也并不鲜见。可以说，同人漫画是最常见、优秀作品也最多的一种同人表现形式，想必大家接触这方面的机会一定不少，在此就不再多做赘述了。



同人小说、音乐

同人小说

同人小说，英文为Fan fiction，指的是利用原有的漫画、动画、小说、影视作品中的人物角色、故事情节或背景设定等元素进行的二次创作。一般的小说是以网络为载体，主要通过个人站点或是论坛等发布公开，也有不少同人小说会印刷成同人志，通过网络或是展会发售，描写内容从清水到重口味均有，由于非商业性的特点，令同人小说和其他正式出版的小说相比有更大的自由性，内容上开放度很高，往往价格上也贵了许多，但依旧不影响众fans的热情。近年来，伴随体育人物、娱乐人物、政治人物等社会人物的高密集度曝光，同人小说当中的真人同人小说也逐渐兴起。但是现在一般的同人文化圈并不接受真人同人小说，同人小说圈内主流意见是涉及真实人物的同人小说不应该归类到同人小说中。

同人的小说的类型大致可以分为以下几类，第一种是前传后续类，为既有的作品创作前传或后续作品。一般来说，此类同人小说的角色性格与故事背景与原作差别不大，剧情上也有一定的连贯性，是同人作者们比较喜欢也大多较为擅长的类型，很多人创作同人小说的初衷，就是因为对于原作的结局或是其中的某个细节不满足，希望剧情符合自己的期待，将脑补出来的东西记叙下来并加以丰满，就形成了最终所看到的同人小说。第二种是穿越时空类，可以是作品中的角色穿越到其他时代，也可以现代中的人穿越到作品中。与此同时，在穿越时空作品中还有一种被称之为灵魂穿越，即现代人的灵魂穿越到角色身上。这是同人作品中争议比较大的创作形式，尤其是在灵魂穿越的时候还伴随性别的转换。这种类型的同人文相较于第一种来说，想要写出优秀作品的难度要大一些，如果控制不好的话，就很容易造成角色OOC，不仅对原作的爱意无法传达给读者，更甚至于会显得对原作不够尊重，对于剧情、人物性格、世界观都起到了严重的扭曲作用。第三种是原创角色类，即虚构一个角色参与到原故事的发展，相对而言此类作品的争议较小，但若是对原创角色过度渲染的话，则会产生喧宾夺主的反效果，各种强力外挂和角色光环的“玛丽苏”、“汤姆苏”很可能会令读者觉得反感，这一点需要同人写手尤其注意。目前，随着碎片化时代的到来，一些同人小说在向着微小说的形式发展，短小精悍又言简意赅，几句话就形容了一个或温馨或喜感的故事，这类小说很适合当今的互联网环境，也便于同人写手记录自己灵光一现的想法。



↑早期的一部《今天开始做魔王》虽然是以轻松搞笑的剧情为主，但暧昧的人物关系依然衍生了不少同人小说。

实际上，不少同人小说并不是单纯的只有文字，在描写一个故事的同时也会辅以精致的插画，效果堪比很多优秀的商业作品，一些画手和写手的固定组合已经很常见。典型的日系同人小说往往对情感的描写比较细腻，着重点在于人物的心理动态，可能乍一看上去偶尔会觉得进展略缓慢，但正是这种风格更容易在不经意间触动人心。当然，也有一些同人小说会注重官能性，大起大落的情节加上部分比较劲爆的描述，相当适合快餐化的文化氛围。不过，正因为是几乎没有什么限制的同人小说，所以想要怎样的内容全看同人作者的喜好。值得注意的一点是，在中国，著作权法并没有明确规定同人小说的版权归属问题。但

在日本，原作者拥有与第二次作品作者（即同人小说的作者）相同的权利。

同人音乐

所谓同人音乐，是一种业余的个人或同人社团制作的音乐制品，如歌曲唱片、歌曲音像档案，是同人文化的产物。主要在同人志贩售会或相关网站公开、贩售。同人音乐从创作、编辑、出版、流通到贩售全部在作者管理之下，基本的含义就是"任何时候都能贯彻自己的意志"这样的事情，是自由度相当高的艺术形式。

同人音乐大致可分为以下三类：第一种是重新编曲。即将电玩游戏等既存作品的音乐施以独自的编曲后发表。为遵守著作权法行二次创作，二次作品需经由原作者的同意，或者是在原作者订下的二次创作规则的范围内才能进行发表。第二种是原创乐曲。这类比较好理解，即是说从词曲创作到成品的演绎加工都是原创，现在很多同人音乐都是如此。第三种是印象曲。这类就是以既存作品的印象为主题而作为该作品的二次创作物发表的原创乐曲，这种同人音乐也很常见。值得注意的是，同人音乐与同人词的指涉范围有重叠之处。一般来说，着重于填词上的作品，称为同人词，歌曲可使用原装音乐或上述任何类型的同人音乐。而称为同人音乐的作品，则着重于其编曲或作曲。但同人音乐一词广义使用时，亦常包括同人词作品。另外，同人音乐和同人游戏的亲和性也相当高，在同人游戏的乐曲提供或原声带的作成上经常有合作的活动，在同人广播剧中也可以包含同人音乐的使用。同人音乐和由公司出品的商业音乐之间存在着明显的区别，同时代表着它与ACG文化相关的特点。虽然独立音乐与同人音乐的活动内容有重叠之处，但同人音乐与同人活动，并不是以赚取利益或商业出道为目的。作品的取得、同好的交流方式等和独立音乐也有所不同。曾有人以商业音乐像是在讲话，而同人音乐像是在说故事的方式来形容同人音乐与商业音乐的差别，虽然这只是私人所使用的说法，却可以完整的解释同人与商业音乐中旋律与歌词的差异性，因此很多人会喜欢同人音乐，正是因为它本身就具备更加丰富的情感体现，比起商业音乐拥有更明显的故事性，甚至有不少同人音乐本身就是在叙述一个跌宕起伏的情节，从旋律到音色都很有特点。同人音乐一般都在同人即售会举行的时期大量出现，有名的同人即售会包括同人音乐析出最狂热的ComicMarket、专门的同人音系即售会M3和目前已经不是很常见的CR等。此外还有一些专类的同人即售会，例如，叶键专场，博丽神社例大祭，还有一些因Vocaloid人热而产生的活动等。同人音乐随着同人文化的发展而越来越繁荣，很多社团和歌手都被人们所熟知，像是以悲剧颓废风格为主的Sound Horizon，从同人社团转型为商业团体的少女病；被称为同人音乐三大歌姬的茶太、霜月はるか、片霧烈火等，除此之外，还有大量和东方系列相关的同人音乐团体，Alstroemeria Records、IOSYS、舞风都是比较典型的代表。想要了解同人音乐，只靠这些简单的描述是完全不够的，只有亲自去聆听体验，才能真正明白同人音乐所独有的魅力。



↑东方系列相关的同人音乐数量极多，而且作品质量十分优秀。

同人游戏

作为同人文化主流表现形式之一的同人游戏，一直以来都处于不温不火的发展之中，作品的数量虽然逐年递增，但并没有呈现出爆发式增长的情况，其质量一直保持着稳步提升，每年都会出现不少值得一玩的新作。日本作为同人文化最繁荣的地区，大量同人游戏都从这里诞生，接下来就将对此进行一个简单的概述。



↑《恋爱的十二宫》就是以圣斗士星矢为主题的恋爱+养成的女性向同人游戏。

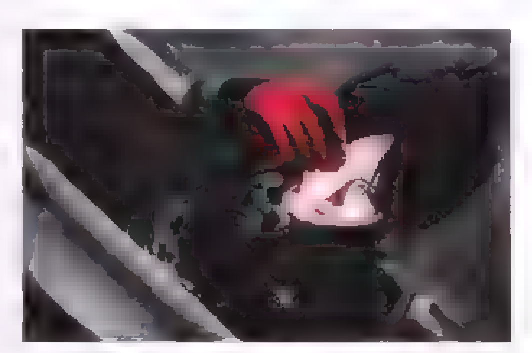
同人游戏的日文为同人ゲーム，是业余的个人或者同人社团所制作的电子游戏，属于同人志的延伸用语，为同人的产物。同人游戏主要是对由公司出品的商业游戏的区别。类似的在英文中，indie game（independent game）独立游戏也是类似的含义，差异主要在于独立游戏往往要求全新创意，制造新的游戏类型风格，注重游戏；而同人游戏修筑在现有游戏基础之上，着重剧情、画面等，注重同人。其中也分有原创作品，以及由原作衍生的二次创作物，目前知名的日本同人游戏如月姬、寒蝉鸣泣之时、东方 Project 等皆为原创，这三部游戏被称为"同人游戏界的三大奇迹"。女性向方面德川有 POT 同人游戏，FA 和 DN 的同人游戏在国内知名度也比较高。值得注意的一点在于，同人游戏和同人音乐之间也有着一定的联系，游戏 OST 基本都是相当优秀的原创同人音乐。近年来随着同人文化的传播，不仅仅是在日本本土，中国大陆、港澳台都相继崛起同人游戏团体，作品尤以女性向游戏为主流。最负盛名有钢炼同人游戏《青鸟の虚像》，其精美程度甚至吸引日本等外国爱好者竞相购买，之后的《phantomphobia 真理》也相当出色，尤其是在配音上简直可以媲美原作。深大社团创作的《美少男梦工场》曾获得台湾 LM2 特别活动的优胜，其采用全新引擎以及原创素材附带 CG 的绚丽版续作也已完成。众所周知，游戏制作需要企划、剧本、美术、程式、音乐五大专业的整合才能制作出一款游戏，相对其他同人创作来说是技术层面较高的，因此在同人游戏的发源地日本，多年来发展出一些相当优秀的同人游戏开发工具。其中最具知名度的有月姬使用的 NScripter 以及 Fate/stay night 使用的吉里吉里。其中 NScripter，简称 NS，是一款由高桥直树所开发的用于制作视觉小说或美少女游戏的引擎，操作系统为 Windows，N 取自作者名字中的"直树"（Naoki）。同出自于高桥之手的 Scripter3 是它的前身，由于 NScripter 上手容易，运行速度快，扩充性也不错，广泛受到同人游戏制作团体的欢迎，narcissu 系列、寒蝉鸣泣之时等都是用此软件完成的。吉里吉里，是一个由 W Dee 氏所开发的同人游戏制作工具，以面向对象语言 TJS 作为底层开发，包括一些国产同人游戏如 Altor、Honey Gift 等都是以此为制作平台，和 NScripter 并成为两大同人游戏工具。除了上述以外，日本 Enterbrain 公司开发的游戏制作大师系列因为有中文代理，再加上图形用户界面（GUI）上手简单，也拥有相当的使用群众。说了这么多关于同人游戏的理论常识，想必大家对此已经有了一个大致的印象，但想要真正了解日本同人游戏，还是需要亲自体验一番才行啊！



Cosplay

提起cosplay，无论是妹抖伪娘，还是舞台表演广场游场，每个人的脑海里总有一些对于这个的初步印象，但实际上，cosplay从某种意义上来说也属于同人文化的一部分，它的含义也有相互重合的方面，在这里暂且只做一个简略的叙述，具体内容在其他章节将有非常详尽的解读。

Cosplay的日语为コスチューム·プレイ（costume play），简称コスプレ（Cosplay），此名称由日本动画家高桥伸之于1984年假美国洛杉矶举行的世界科幻年会时确立，中文一般亦称"角色扮演"或"cos"，指一种自力演绎角色的扮装性质表演艺术行为。就日本方面来说，最早的Cosplay出现在1955年左右，当时所谓的Cosplay仅仅只是小孩子的一种装扮游戏。可以说，Cosplay在日本的发展相当迅速，目前已经形成了一种规模体系，不仅参与人数多，而且还原度也在造型、化妆、服饰、道具、摄影、后期等各方面都令人叹服，著名的coser也有不少，例如KANAME、玖苍、樱庭叶大等，优秀的cosplay作品往往会令人有亦真亦幻的感觉，就仿佛二次元人物变成了现实。日本的各大动漫同人展会上，也能看到大量赏心悦目的cosplay，更有不少摄影师专门去拍摄到场的coser。其实当代的Cosplay通常被视为一种次文化活动，扮演的对象角色一般来自动画、漫画、游戏、轻小说、电影、偶像团体、历史故事、现实世界中具有传奇性的独特事物（或其拟人化形态），或是其他自创的有形角色，方法是穿着类似的服饰，加上道具的配搭，化妆造型、身体语言等等参数来模仿该等角色。参与Cosplay行为的装扮者在日文被称为"コスプレイヤー"，中文一般称"角色扮演者"或"角色扮演员"，英文"cosplayer"或简称"coser"。简单来说，cosplay就一定要有具体的人物，才能称得上是cosplay。此外，对于cosplay的定义，就出现在这里，在ACG相关活动上，时常会无可数同类似的盛装文化现象同时出现，比如Cosplay扮装文化、萝莉塔（Lolita）服装服饰风格文化、庞克（Punk）服装服饰风格文化等，这些形式是属于不同分类的，并不能都叫做cosplay。cosplay扮演者所扮演的目标是以历史或图像性文献中的特定角色为主，这跟其他盛装现象的法则有所不同，因此，如纯粹穿着指定款式的特定服装，比如Lolita、女仆服装、校服（如水手服、英伦校服等）、巫女服、和服浴衣等，又或者单单穿着一些于图像性文献中出现过的服饰，却没有扮演某特定角色或复制角色参数到演员身上的意思，则不算是Cosplay。现在很多所谓的cos其实都贴上了错误的标签，他们只是在做一种盛装文化，并不是真正意义上的cosplay。严格来说，coser应该对所还原的作品有着发自内心的热爱，毕竟，正像同人文化所具备的内涵一样，对于作品的热爱必然是行动的初衷，唯有怀抱着这份不求名利的心情，才能真正体会到那份属于梦想世界的特别喜悦。不过，当一种文化从小众开始走入大众，一定程度的复杂混乱也是无法避免的，随着cosplay这种形式被越来越多的人所熟悉，很多非ACG爱好者也跟风进入了所谓的"cos圈"，甚至还有一些媒体对于coser进行一些片面极端的报道，虽然负面消息频出，但无法否认，大量优秀的作品和认真的coser依旧在为我们传递着"正能量"。要相信，二次元和三次元之间并没有真正的界限，只要始终记住心中那份最初的热情，就算再污浊的现实，也终究不会动摇属于ACG世界的纯真。



*《家庭教师HitmanReborn》中相当优秀的六道骸的COS，从神态到动作还原度都很高

TYPE-MOON

[illegible]TYPE-MOON，无论是喜欢美少女游戏玩家还是喜欢看动画人都不会对这个名字感到陌生。TYPE-MOON早期的[illegible]月姬》独有的世界观以及对于生死的感触而吸引了无数的玩家，此后推出的相关游戏和同类作品更是席卷ACG界

01 从[illegible]开始，TYPE-MOON的[illegible]过程

初中就开始合作的好搭档——武内崇与奈须蘑菇。

说起TYPE-MOON，就不得不提到两个人。他们分别是剧本家[illegible]和原画武内崇[illegible]，最早的历史可以追溯到两人[illegible]的时候，奈须蘑菇和武内崇两人的初[illegible]此原因这两个气味相投的家伙凑在了一起。说起来当时奈须蘑菇是狂热的小说爱好者，他喜欢的作家非常多。从菊地秀行的《魔界都市》，到山田风太郎的《魔界转生》。



↑远野秋叶这位梢着发卡的少女角色，从《月姬》时代开始，一直是少年们心中的经典。

[illegible]过行人、竹本健治和京极夏彦等人的[illegible]年纪很小的奈须蘑菇就已经拥有了非常庞大的阅读量，作为一个处于青春期的少年，对创作的热情让奈须蘑菇毅然走上了创作的道路。大家可以想象出一位少年伏在课桌上奋笔疾书的样子，奈



↑睡梦中的爱尔奎特・布伦史塔德，仿佛变回了那个洁白无瑕的纯真少女。

须蘑菇用丰富的想象力写出了各种奇怪的小说。将[illegible]去英雄复活召唤到现代的《Fate》，在那个时候就[illegible]。不过最初版本的《Fate》没有写完，相关设定也与我们现在所看到的《Fate》有所不同。奈须蘑菇在之后也写出过别的小说，比如《魔法使之夜》和《冰之花》。这些小说奈[illegible]，这就[illegible]小说[illegible]。不过这种另类的小说，在当时难以进入出版社。首先出版社要对小说的字数做限定，[illegible]通，想让他删几乎是不可能的，[illegible]时给出版社投稿，不过是以新人的身份出道，再说题材特异《魔法使之夜》，也不被编辑们看好。现在想想，《魔法使之夜》如果出版了，估计难以在当时的书市生存。奈须蘑菇早期的小说被尘封起来，时间推移的越久，有些小说的原稿丢失了。

现在还没有被公开过《冰之花》，不知道是否已[illegible]消失了。下面我们再来看一看武内[illegible]，[illegible]蘑菇同年代的人，在当时一心想成为一位漫[illegible]。漫画在20[illegible]代，[illegible]迅



↑爱尔奎特·布伦史塔德的白衣公主形象，使他一跃成为《月姬》中最具有人气的角色。

[illegible]发展，很多日后成名的漫画家都在那个年崭露[illegible]角。[illegible]不知道武内崇[illegible]当时怀着怎样的心情进行漫[illegible]创作，他[illegible]尝试创作并给出版社投稿并获过[illegible]，[illegible]方者部正在进行中！》。[illegible]崇的漫画创作与奈须蘑菇有没有过合作就不得而知了，两人曾经合作推出过《人魔狩猎》，[illegible]这本在Comicmarket上贩卖的同人志，貌似[illegible]。

以同人游戏社团起家，《月姬》发布。

虽然这对搭档在学校时打的火热，但从学校[illegible]就各奔[illegible]。武内崇[illegible]大[illegible]的[illegible]游戏公司COMPILE就职。COMPILE在当时算一个非常大的公司，但公司后来却因为经营不善陷入裁员的境地。1997年底COMPILE投入大量的人力和物力进行新游戏开发，游戏延期使COMPILE负债累累，总负债达到75亿日元，成为日本游戏业界最大的经营破产项目，为了公司能够继续下去，COMPILE只好进行裁员。武内崇在那次裁员中离开COMPILE，回到东京准备大干一番，与他一起回到东京的还有原公司的同事清兵卫和KATE。回到东京后，武内崇发现奈须蘑菇还在因为小说投稿被退回而烦恼，于是邀请他与自己一起进行游戏创作。武内崇敢这么做，是因为他原来的同事清兵卫和KATE正好懂得摆弄程序和音乐，武内崇自己也是一个画手，就缺奈须蘑菇这么一个写手。奈须蘑菇也处于人生低谷，经不住武内崇这一劝诱，就立马踏上了游戏制作的道路。



↑在《月姬》的格斗游戏中，玩家可以看见各种欢乐剧情小段子和重新绘制的游戏cg。

1998年8月，竹帚小组正式成立，随后奈须的个人主页竹帚设立。电影《绝世天劫》在日本公映的那天，奈须蘑菇见到了KATE，而且一起去看了电影，《月姬》的计划在这次会面中确定了下来。奈须蘑菇发挥自己的文字才华，很快便写出了《月姬》的企划，清兵卫和KATE看完企划后，这几位年轻人决定把这个游戏企划做出来。接下来的日子，为了确认《月姬》的制作流程和音乐制作状况，这群人每个月都会在清兵卫的公寓碰头。为了制作这款游戏，竹帚小组的成员耗费了很多时间和精力。当时大家都还有自己的工作，下班回家后就必须开始《月姬》的制作。奈



↑在琥珀充满阳光的笑容下，隐藏着日积月累的憎恨和无以复加的无奈之情

须蘑菇在这期间忙里偷闲，开始在竹帚上连载《空之境界》的小说。这期间发生了一件趣事，一个OKSG的读者对奈须蘑菇的小说赞不绝口。这位热心的读者被拉到制作组中，这个人日后成了TYPE-MOON的成员之一。1999年，TYPE-MOON正式成立。这个时候，《月姬》也开始制



↑《月姬》最初的版本存在bug，玩家可以直接进入隐藏线路，随之而来的真相让很多人无法接受。

作了。同年12月，《月姬》的体验版放出，当时是在comicmarket会场上发布了50份。2000年8月，大家用TYPE-MOON的名义发布了《月姬》的半月版，这只是个半成品，后来才发行了完全版。虽然《月姬》的制作预定时间是6个月，但实际制作共花了一年多的时间。《月姬》的最初版本还出现了bug，玩家可以直接进入琥珀线，这个bug在后来的《月姬plus-disc》中修复。《月姬》的成功，让TYPE-MOON的成员都感到十分高兴。现在看起来，的确是一群怀着热情的人，在适宜的时间做出了合格的游戏。

商业化的里程碑，《Fate/stay night》诞生。

经过了《歌月十夜》，TYPE-MOON开始了新企划的构思。奈须蘑菇就和武内崇谈起了很久以前的小说《Fate》，就想着能不能把这款小说改编成游戏。那个时代的美少女游戏都是以男性为游戏主角，但原版小说《Fate》的主角是女的。于是武内崇就提议将小说中男女主角的性别更改一下。起初奈须蘑菇不同意这个想法，但为了游戏的制作，他选择了妥协，伟大的亚瑟王在游戏中变成了女性。《Fate》游戏版刚开始制作就遇上了麻烦，小组成员在商业化和同人发售的方式上举棋不定。因为《月姬》受到玩家们的欢迎后，周围的人就有人说希望能商业化。但武内崇觉得时机还不成熟，就放弃了商业化。在制作《Fate》时，武内崇和奈须蘑菇都意识到商业化的机会来了。最初《Fate》的制作决定像《月姬》一样，使用照片经过Photoshop充当游戏背景。在Saber线快要完成的时候，社团成员一致决定将《Fate》商业化，当时这个团体吸收了不少人员，将游戏商业化似乎变为可能。商业化的制作过程中充满了艰辛，想要提升游戏质量必须在多个方面努力。原画依旧是武内崇，上色则交给了别人。游戏剧本极其庞大，制作规模也随之增大。美术设计苍月在制作Saber线中Berserk一战中，足足花了4个月来描绘攻击效果。



↑《Fate/stay night》诞生的女版亚瑟王一直深受好评，这个角色也成了TYPE-MOON的看板娘。

《Fate/stay night》的制作难度对TYPE MOON是前所未有的，最终游戏延期了。不过在制作过程中，奈须蘑菇也没闲着，他和武内崇联合渡边制作组推出了《月姬格斗》的资料篇。2004年，《Fate/stay night》终于面世了，给玩家的印象完全是传奇战斗剧，故事剧情非常王道。不仅是游戏剧本，游戏原画和演出在当时看起来非常的耀眼。当时被人们褒奖最多的，除了剧情就是画面表现了。发售后，大量的玩家前来排队购买游戏，人数完全超越了TYPE-MOON的预想。幸亏TYPE-MOON提前想出预约发售的方式，不然游戏真的要供不应求了。当时游戏有三条路线，其中Saber

和远坂凛的 Unlimited Blade Works（凛线）得到了玩家的欢迎，间桐樱的 Heavens Feel 线（樱线）则遭到不少人的批评。虽然现在的不少玩家能够接受樱线，但在当时的人们看来，樱线的反转剧情可能是离经叛道的行为吧？最终《Fate/stay night》以接近 15 万的销量达到了当年 galgame 销量第一位，



↑远坂凛这位女主角在《Fate/stay night》系列中，有着不输于 Saber 的强大人气。

玩家中传来呼唤续作的声音也越来越多。随后推出的 Fan Disc，成了游戏界有史以来最富有诚意的 Fan Disc，Fan Disc 的销量超过了 20 万份，足以青史留名。TYPE MOON 也凭借这次商业化，成为一流美少女游戏公司。

不断延伸的月世界，《Fate/zero》面世。

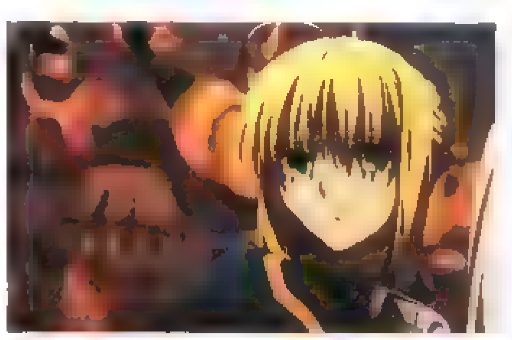
在《Fate/stay night》成为传说之后的几年，一位结交了很久的朋友闯入了奈须蘑菇的视野，这个人就是虚渊玄。这两个人的交情可以追溯到《月姬》发售之前。奈须蘑菇当时很喜欢虚渊玄的游



↑诞生于虚渊玄笔下的《Fate/zero》，让我们看见了一个不一样的英雄王。

戏作品《吸血殲鬼》和《Phantom》，奈须蘑菇为什么会接触到美少女游戏呢？这个就不得而知了。不过奈须蘑菇的初中好友广江礼威可是虚渊玄的老 Fan 了，老虚的成名作《Phantom》发售之前在其官网的宣传用免费下载试玩版，当时下载的人其实寥寥无几，在那屈指可数的几人中，有一个就是广江礼威，从小喜欢枪械的广江玩过后非常喜欢《Phantom》，并以此为契机开始着手画起属于自己的枪械漫画了。这就是广江礼威，广江礼威因为《Phantom》这部作品和虚渊玄认识，并于 2008 年邀请虚渊玄为黑礁小说执笔。

在《Fate/hollow ataraxia》发售时，奈须蘑菇就已经找过虚渊玄，希望他能帮忙撰写言峰绮礼和卫宫切嗣的一战。结果虚渊玄却开玩笑的对他说“如果那样的话，干脆把第四次圣杯战争都写出来好了”，没想到奈须蘑菇同意了。《Fate/



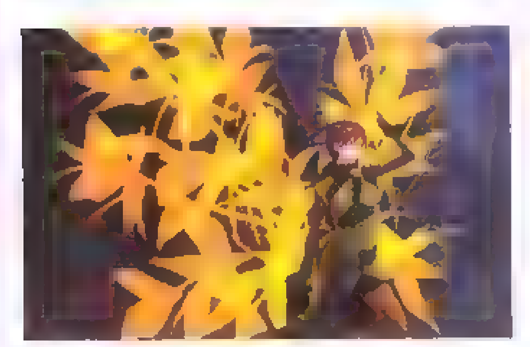
↑不同于《Fate/stay night》，《Fate/zero》中略显稚嫩的 Saber 更显得楚楚动人。

zero》讲述的是正传 10 年前的故事，也就是第四次圣杯战争故事，主人公则是卫宫士郎的养父卫宫切嗣，一个怀抱拯救世界梦想的高尚男人，但是也是为了拯救大部分人可以毫无犹豫地消灭小部分的人。为此，他亲手杀死了非常爱着自己的父亲和养母。并且一直为了自己的理想不停地徘徊于死亡边缘，他身边的人也为了他的信念牺牲了自己（比如艾丽丝菲尔和久宇舞弥）。虽说是和《Fate/stay night》相同的世界观，在虚渊玄的笔下却展现出不同的世界。虚渊玄基于 TYPE MOON 的世界观和设定，进行二次创作，让作品的魅力更上一层楼。与《Fate/stay night》的王道与

阳光相比，《Fate/zero》展示出更多的是让人绝望的感伤。虚渊玄在小说完成后，曾说过绝不会动画化。但《Fate/zero》最终还是迎来了动画化，这却让人惊诧不已，很多读者觉得虚渊玄出尔反尔。对此虚渊玄表示，小说是在没有束缚的状态下写完的，所以对话不多，让人担心这样的小说很难用动画的形式表现出来。《Fate/zero》的动画版找了[illegible]制作公司合作，这次的动画完美的[illegible]形式。两季的动画被打造成华丽[illegible]，[illegible]的Fan纷纷兴奋不已，《Fate/zero》在动画化后又迎来了一次重生。

几经坎坷的魔女，《魔法使之夜》。

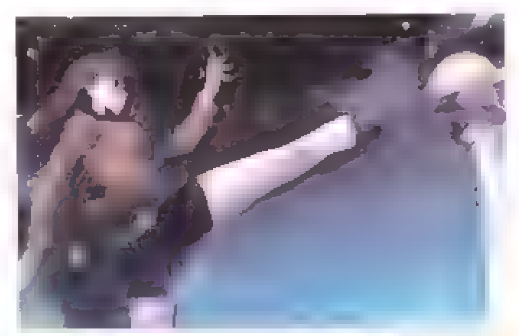
《Fate/stay night》发售后的几年后，TYPE-MOON似乎陷入沉寂。隔了好几年，TYPE-MOON才宣布新作《魔法使之夜》将于2010年发售，从宣布发售日期开始，



↑《魔法使之夜》在延期多年的背景下，显露出与之相符的高品质游戏画面

《魔法使之夜》就开始了[illegible]的跳票之旅。多次延期的《魔法使之夜》终于在2012年发售了，这个时间已经距离《Fate/stay night》8年之久。游戏故事的原型来自于奈须蘑菇早年写的小说，大体上就是一个发生在乡村[illegible]两个魔女的故事。原作版《魔法使之夜》是在1996年冬天写成，奈须蘑菇以[illegible]把[illegible]而写的小说在武内崇等朋友们圈内传阅，以不给朋友以外的人看为前提下完整地创作的第一部小说就是《魔法使之夜》。当时奈须蘑菇刚刚用打工的钱买来了打字机，写出了400页的长篇。本来这本小说是准备拿去投稿的，但是当时的小说出版要限制在350页，奈须蘑菇在几次辗转中也放弃了出版小说的想法。

在距离小说完成后12年，武内崇找到奈须蘑菇，当时正在制作《Girls' Work》，他希望奈须蘑菇在这之前能拿出一个新作。而奈须蘑菇那时[illegible]，在忙于《DDD》，才思枯竭的他暂时想不出别题材，而且奈



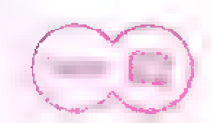
↑在《魔法使之夜》中，玩家会看见与想象中完全不一样的苍崎姐妹形象

须蘑菇也怕随便写一个企划会伤害Fans。了解对方的武内崇提出"能否重制《魔法使之夜》"，两人在商讨了许久后决定大胆的实行这个企划。由于苍崎青子是月姬中出现过的角色，想打破人们的对她印象并不容易。武内崇早年就建立过个人主页，并在上面上传过青子等一系列的人设。但这次的《魔法使之夜》，奈须蘑菇将和小山弘一一起合作[illegible]武内崇和奈须蘑菇是否能再续辉煌，在游戏发售前[illegible]。游戏发售后，出色的游戏原画让原来质疑的人全闭上了嘴。这个企划在一开始就朝着"精致"的方向进行，TYPE-MOON以往的作品在是一部颠覆视觉小说传统的作品，无论是剧本、音乐还是美术设计，都是出类拔萃的



↑《魔法使之夜》中的另一位魔女"久远寺有珠"也在玩家中博得了极大的人气。

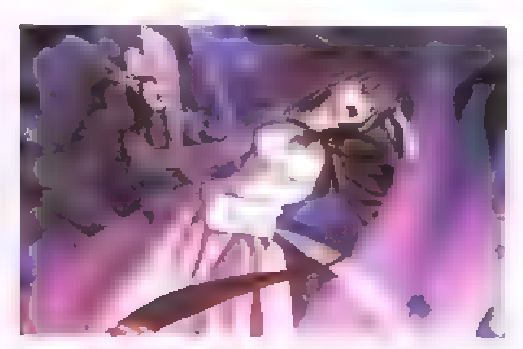




核心人物——奈须和武内崇介绍

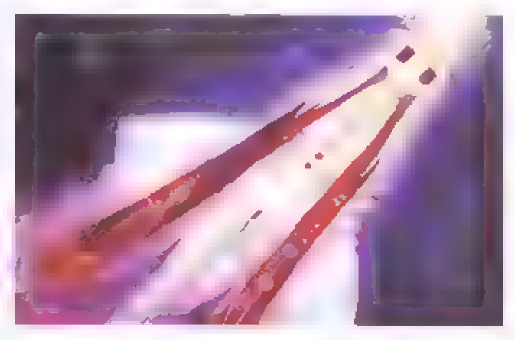
奈须蘑菇

奈须蘑菇生于1973年，学生时代的奈须蘑菇[illegible]现在已经成了[illegible]



↑ 间桐樱线一直被玩家诟病，这个角色在《Fate/hollow ataraxia》里的表现让人刮目相看

[illegible]幻小说家菊地秀行的传奇小说影响，进而开[illegible]写作之路。自[illegible]受到菊地秀行、绫辻行人、岛田庄司、竹本健治和京极夏彦等人作品的影响[illegible]，武内崇[illegible]两人在[illegible]共同成立了同人社团“TYPE-MOON”。1998年奈



↑ 作为一个非攻略角色，伊莉雅丝菲尔在玩家的心目中一直是非常怨念的存在。

[illegible]组成同人团体竹帚，1998年起在竹帚个人网站上发表一个月连载一回的小说《空之境界》。2000年12月，以同人团体“TYPE-MOON”名义，在Comic Market 59发表视觉小说游戏《月姬》，受到极大[illegible]的记录。[illegible]说作品在[illegible]90年代后期和2000年代后期氛围变化很大。前一个时期的作品不是饱含[illegible]本泡沫经济期的正中，他的青春期又碰到大地震和核泄漏事件，所以对于这个世代的玩家来说，希望这种东西很难在他们脑中[illegible]所以他们比起能提供强烈的希望的[illegible]更多地选择轻松并附带交流功能的对象。[illegible]



↑ 从月世界衍生出各种各样的作品，随着时间的推移慢慢被大众们熟知。

玩家再年长10岁20岁的世代，是体验过地下铁沙林事件的世代。玩家们理解人类本身的疯狂，所以那个年代的玩家对于Tactics的《MOON》这种以奥姆真理教为原型的作品持有平常心的态度。他[illegible]虽然觉得这样的游戏十分异常，却[illegible]接触游戏中疯狂的剧本。《月姬》就是属于[illegible]时代的作品，猎奇、梦游杀人和吸血鬼[illegible]在那个时代是那么的理所当然。人们自然而然的接受了《月姬》，这造成了《月姬》的轰动效应。

2003年，奈须蘑菇和武内崇[illegible]起将“TYPE-MOON”商业化成立游戏公司“Notes”。两人以“TYPE-MOON”名义发表合集“月箱”后，解散“TYPE-MOON”，将其改为“Notes”的品牌。2004年发表游戏《Fate/stay night》，同样担任游戏

脚本原案。《Fate/stay night》不同于《月姬》，王道、希望和奋斗这一切美好的东西，都在游戏中得以实现。《Fate/stay night》在抛去旧时代的阴霾的同时，迎来了光辉的明天。《Fate/stay night》累计卖出了15万套，TYPE-MOON的商业化是个明智的举动。同年，与讲谈社合作将小说《空之境界》



↑在《Fate/unlimited code》大获成功之后，对战型迷宫RPG类型的《Fate/Extra》也紧接着登场。

重新编辑和编排后出版。讲谈社发行的《空之境界》初版在短短两周中销售殆尽，累计销售20万套，被誉为日本新传奇小说的代表。之后《空之境界》被改编成剧场版动画。在讲谈社的"浮士德"不定期连载小说《DDD》（Decoration Disorder Disconnection）。故事以恶魔附身为主题的疾病为引，为读者展示了另样的宗教主义世界观。可惜小说没有继续连载下去，不然大家可能会见证《DDD》的动画化。2012年发售的游戏《魔法使之夜》，也是由他以前撰写的小说改编而成。

由于奈须蘑菇长期不公开露面，曾经因为名字的汉字写法惹来性别上的猜测。奈须蘑菇在自



↑《Fate/Extra》与的世界观基本设定一致，但却是从TYPE-MOON多作共通世界观的派生出来的平行世界。

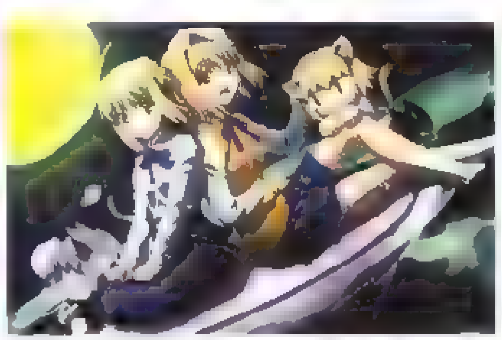
已的个人主页上自称为男性，实际已得到证明。他的日文名是"奈须きのこ"，直接翻译过来是奈须茸，きのこ的汉字为茸，是日语里"木（き）之（の）子（こ）"的意思，亦即菌类或蘑菇。日本人名字以こ（子）结尾的多为女性，因而有奈须是女性的误会。在较早前的长篇访问中OKSG更戏言奈须是女性。《Fate/zero》的后记中，虚渊玄亲切的称奈须蘑菇为"她"，这实在是难以让人联想到奈须蘑菇是个男性。奈须蘑菇真正被证明是男性，是在2102年与《Anothert》的作者绫辻行人的访谈中，这篇访谈公布了一张两人对话的照片，虽然我们只能从照片中看到奈须蘑菇的背面，能看出奈须蘑菇不太可能是女性。事实上，奈须在竹箒的网页的PROFILE中自称性别是一名男性，不知道为什么会有那么多人怀疑奈须



↑《幻想嘉年华》为《神羅》原作者武梨绘里所作，是一部融合多名TYPE-MOON旗下游戏角色的同人作品集。

蘑菇是什女性。关于奈须蘑菇的译名，是由他本人亲自指定的，奈须きのこ曾被翻译成"奈须茸"和"奈须茸子"，但他坚持将自己的名字翻译成奈须蘑菇。奈须蘑菇为小说《空之境界》于台湾发行时他所指定的中文译名，不过他亦曾以奈须茸的名义为小说《Fate/zero》写后记。奈须蘑菇向来以独特的笔法及艰涩的文字撰写文章，加上其作品背后庞大的故事背景设定，生动的文笔令不少读者为之沉迷，这种独特的写作手法甚至被日本网络上的玩家们戏称为"蘑菇节"，并在网络上受到了非常广泛讨论。同时奈须蘑菇又因为《月姬》等一系列作品其庞大的世界观，被中国国内玩家戏称为设定狂人。

奈须蘑菇在游戏界拥有很广的人脉，《黑礁》的作者广江礼威就是他的初中同学。奈须蘑菇早年因为喜欢虚渊玄的游戏，在竹帚上大赞《鬼哭街》。结果电击姬的编辑安排两人会面，两人在那个时候建立起朋友关系。两人在交往的过程中，被曝出一起去看电影之类的八卦，不少读者们戏称这两个大老爷们不是朋友而是情侣。当虚渊玄迎来人生低谷时，专程造访了奈须蘑菇的家，这次对谈成为虚渊玄书写《Fate/zero》的契机。《Fate/



↑《幻想嘉年华》将以OVA形式推出，月世界中的角色都会出现，剧情以恶搞为主。

zero》的成功让奈须蘑菇充满信心，受到这次成功的启发。奈须蘑菇找来圈内好友东出祐一郎书写新小说《Fate/Apocrypha》。早些年奈须蘑菇非常喜欢星空めてお，TYPE-MOON成名之时，奈须蘑菇觉得自己越来越难以驾驭游戏剧本创作了，这产生了拉拢新剧本家的想法。最终奈须蘑菇凭

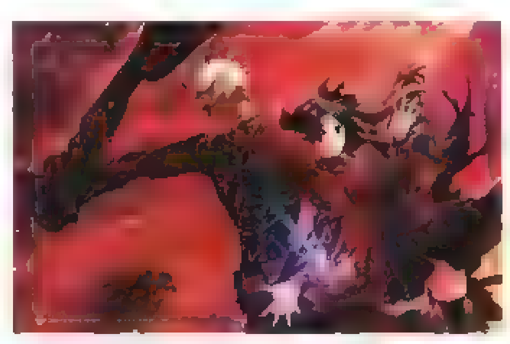


↑由于前作并没有让玩家满足，TYPE-MOON顺势推出续作《Fate/Extra CCC》。

借自己的人脉关系找来星空めてお撰写了新企划《Fire Girl》，可惜这部作品还未面世，玩家未能一睹奇才星空めてお与TYPE-MOON合作的情景。

武内崇

TYPE-MOON里的主要人物除了奈须蘑菇外，还有另一个核心人物，此人便是武内崇。武内崇的本名是竹内友崇，平常给大家的印象源自于他



↑武内崇笔下的角色总是英气逼人，不少玩家怀疑他根本无法画出软妹子。

的自画像，一个身穿工作服的大叔。在业界打拼多年的竹内友崇拥有多重身份，他是著名的商业公司Notes社长兼创始人，同时也是知名的原画师、作品绘画总监督和角色原案师。竹内友崇中学时代酷爱看漫画，受幽游白书影响很大。一直想成为一名漫画家，课余时间常常在本子上练习



↑《Fate/hollow ataraxia》中的卡莲虽然是个出场作品很少的角色，却一直具有很高人气。

绘画。与奈须蘑菇的相遇，成了竹内友崇人生中的转折点。两人的中学时代，就在奈须蘑菇和竹内友崇的ACG作品交流中度过。这段的难忘经历是两人日后精诚合作的原点。后来竹内友崇开始尝试自行创作漫画，在1996年的时候以"武内崇"的笔名获得了当时ENIX（现在SQUARE ENIX：史克威尔艾尼克斯）旗下的21世纪漫画大奖，在

1997 年便加入了一个漫画周刊的创作，留下了一期短篇漫画就没有下文了。武内崇早期画风带有很浓厚的漫画线条特点，也是因为他早期练习漫画时留下的习惯，[illegible]绘画、上色功底很糟糕，[illegible]《月姬》[illegible]之后，请别人[illegible]上色。[illegible]画师，[illegible]的画师，他非常喜欢《枪神》的[illegible]和《魔界转生》的作者石川贤，同[illegible]动画他也很喜欢，他之后的作品都或多或少[illegible]这些漫画和动画的影响。《Fate/hollow ataraxia》的登场角色卡莲・奥尔黛西亚创作灵感来自《新世纪福音战士》里的绫波丽，巴婕特・法迦・克米兹为动画《妖兽都市》里的角色麻纪绘得到灵感。关于武内崇笔下的角色为什么总会换上女仆装，却是因为武内崇的个人喜好，他本人是个疯狂的女仆爱好者，这个爱好间接影响了他的作画。《月姬》中的两位女仆和《Fate/stay



↑《Fate/Prototype》是《Fate/stay night》的原型作品但在设定上还是有不少不同。

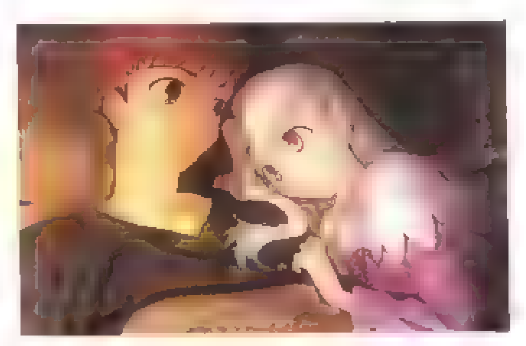
night》中身穿女仆服装的 Saber，都是因为这个原因才被创作出来的。

武内崇[illegible]的游戏[illegible]一段时间，[illegible]，武内[illegible]认识了两位同人游戏[illegible]，[illegible]程序，另一位专攻音乐[illegible]，武内崇[illegible]时代的同窗好友奈须蘑菇[illegible]起组成了名[illegible]“[illegible]”的同人社团，至 1999 年[illegible]，因为当时游戏发售后出现 BUG 的问题，后来便出了新版本，成功的在当时的 ACG 界打开了市场。2004 年又再接再厉，推出了游戏《FATE/stay night》，由于人设和故事背景出色，到 05 年都是销量领先的作品，也作为人气作品存于人们心中。《Fate/stay night》的成功，直接导致了



↑《Fate/hollow ataraxia》由许多个的故事组成，前作中的角色都会有不一样的表现。

TYPE-MOON 由社团向商业化公司转型。这一点虽然武内崇十分担心，但是商业化后，可以吸收更多资金和投资是无法抗拒的诱惑，也是发展壮大的根本。实际上《Fate/stay night》的制作获得了大量的援助，比如游戏的上色就是由 Nitroplus 的社长[illegible]带着员工们一起帮忙完成的，能得到 Nitroplus 的帮助，除了[illegible]的关系外，还得益于武内崇[illegible]



↑由于卫宫士郎是卫宫切嗣的养子，和爱因兹贝伦实际上是姐弟关系。

武内崇[illegible]和[illegible]配合与故事和人物[illegible]定的奈须蘑菇，[illegible]风[illegible]就不说了，其画风[illegible] 2003 年[illegible]创作《Fate/stay night》，但看得出之后的作品也或多或少受之前的影响。武内崇的监督风格差不多在 2003 年定型，这是他的特点，也是为人诟病之处。

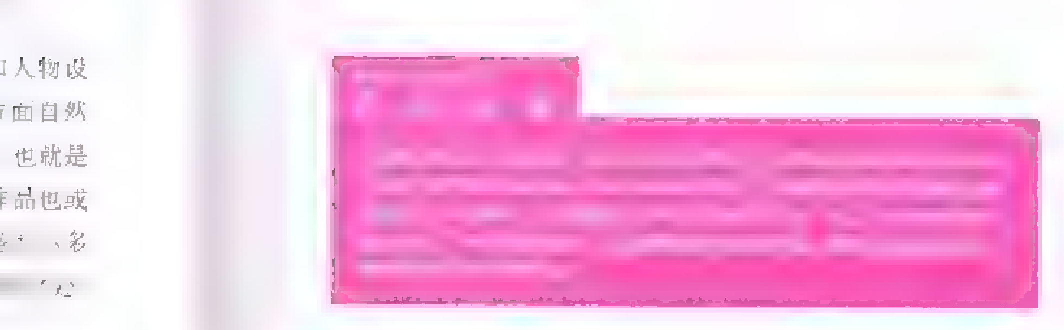
TYPE-MOON成名后一直不思进取，不断地靠推出《Fate/stay night》衍生作品骗取玩家的钞票，现在被玩家们形容为最强的坐吃山空的游戏公司。

虽然武内崇的画画水平一直被人诟病，但他多年来也在不断地苦练自己的技术。往日作品所带来的声望，也笼罩在武内崇身上。在2008年的时候，武内崇为《月姬》绘制过的真祖原画稿被人翻了出来。这张草稿最初被放在雅虎[illegible]拍卖上，起价是1日元，最终以45万日元（折合人民币2.8万元）的价格成交。从这个结果看来，武内崇的画作还是有不少人喜欢的。



↑月世界设定一直是玩家们讨论的中心，就像Saber那强大的人气一样会持续下去。

武内崇和奈须蘑菇这对好搭档都是TYPE-MOON的公司核心，除了创作和技术上是核心以外，更重要是都是公司老大。在奈须蘑菇的笔下，[illegible]人物都非常有个性，[illegible]武内崇的画笔，[illegible]栩栩如生的人物和形象展现在我们[illegible]。[illegible]从公司上来说，他的身份比奈须[illegible]，[illegible]从作品上来说，大家更追捧奈须蘑菇[illegible]，[illegible]出脍炙人口的作品是后者。最重要的是，武内崇在TYPE-MOON内起绝对作用，[illegible]都是武内崇默默地[illegible]，[illegible]的时候，武内崇都会给[illegible]。[illegible]大家在谈及蘑菇作品的时候这个人[illegible]。在TYPE-MOON成名的前夕，武内崇[illegible]历程，当时奈须蘑菇长期蜗居家中赶稿，武内崇用自己的工资来养活他。初入社会的武内的工资自然不会高到哪里去，再加上游戏制作的必要费用，曾经出现过他们为了募集资金而想要去卖器官的传闻。在当时就带给玩家们就戏称奈须蘑菇像[illegible]一样蹲在家里写剧本，武内崇作为男人在外打拼，养活自己的娇妻。《月姬》刚刚诞生时，奈须蘑菇和武内崇一起抱着一大堆3.5英寸软盘走向Comic Market会场样子，很多玩家都记忆犹新，在成名后的日子里，两人都成了业界巨星，也没有传出过任何要单飞的消息。TYPE-MOON能有今天的辉煌，全靠这两位核心人物的相互扶持。

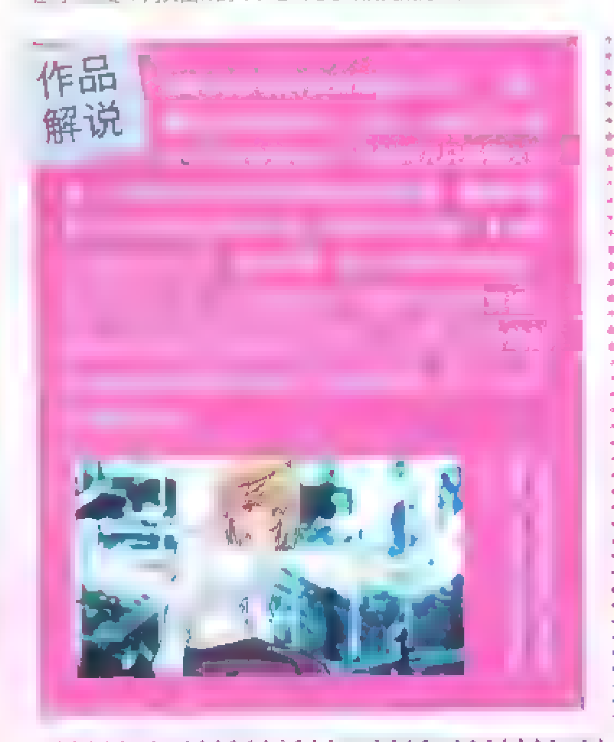


TYPE-MOON 代表作品介绍

月姬

当TYPE-MOON还是个同人团体时，《月姬》这部AVG作品就出现在世人面前。《月姬》在1999年发布了体验版之后[illegible]续发布了《半月版》和《完全版》。逐渐将完整度提高后，《月姬》成了大受欢迎的游戏作品。这部游戏的出现让[illegible]是个同人团体的TYPE-MOON瞬间成为业界的明日之星，称之为TYPE-MOON的根下作品毫不为过

作品解说



2012年，TYPE-MOON发布了新作《月姬格斗》。这部作品是TYPE-MOON与渡边制作所共同制作的格斗游戏。令人意外的是，《月姬格斗》虽然是格斗游戏却包含着avg元素。由于本作品的剧本是站在《月姬》续篇的立场上写的，因此比较注重游戏的故事性。这也是为了让不熟悉格斗游戏的玩家能够享受游戏的乐趣，最终游戏发布后，这种将格斗游戏和视觉小说融合在一起的形式获得了玩家的好评。寂静的小城二咲町里，吸血鬼再临，远野志贵开始面对新的敌人。



《月姬格斗》里加入了很多新剧情。

TYPE-MOON在2001年颁布了《月姬》的Fandisc，这款面向fans的作品《歌月十夜》是个偏向外传的游戏。游戏故事发生在《月姬》本篇的数个月之后，出现了很多篇外故事和原创角色。本篇的志贵在回到了平稳的日常生活后，突然遇到了神秘的黑衣少女。两人的相遇，使原本归于平稳的生活再次出现波澜。故事里收录了各种各样的结局，与爱尔奎特的过去、希耶尔的武器"第七圣典"相关的故事在《歌月十夜》中一一呈现。这张Fandisc让玩家们再次获得满足。



←《月姬》的故事在《歌月十夜》中得到延续。

↑《歌月十夜》的气氛与前作完全不一样，充满了喜剧色彩。

作为同人游戏发售的《月姬》，以其令人叹为观止的游戏剧情，不逊于商业作品的质量，获得了无数游戏玩家的交口称赞。在TYPE-MOON10周年之际，游戏公司宣布幻之名作《月姬》将进行重置，游戏staff依旧是原班人马。武内崇的部分人设图已经放出，不少人在感叹人设变化之大时，意外发现发售日期未公布。游戏介绍里还注明了"To the next 10years"，按照TYPE-MOON的一贯习性来看，这次的游戏肯定要延期很久了。

↓重制版的《月姬》现在只放出了几张宣传图。





←经历了十几年的岁月，《月姬》是否能再续辉煌？

》。这部
各斗游戏。
却包含着
属的立场
了让不熟
发布后
得了玩家
野志贵开



上的游戏
玩家的交
司宣布幻
班人马。
人设变化之
明了"To
习性来看



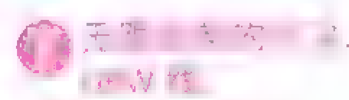


夕月 《月
望?

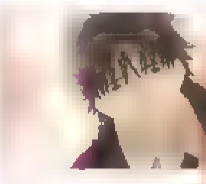
Fate/stay night

2004 年 1 月，TYPE-MOON 发布了作为同人游戏社团的商业出道作品《Fate/stay night》。这部作品发布后，，获得了巨大的反响 之后诞生了 系列的游戏企划，比如移植 PS2 和 PSV 等。这个游戏以其强大的世界观 孕育出包括《Fate/zero》在内的总多衍生作品，成为 TYPE-MOON 的支柱作品。





"从现在开始我们就是对手了"，面对远坂凛的这句话，士郎百感交集。夜幕降临之时，远坂凛可能会不择手段袭击士郎。但 Rider 的出现，打破了这一局面，两人结成了暂时的同盟。即使两人成了战友，Archer 对士郎露骨的敌意也没有丝毫的减弱，即使接受凛的命令保护士郎，他的态度也是一样。而且，Rider 突然被杀牵扯出了 Caster 和她的 Master 葛木宗一郎，面对棘手的组合，士郎和凛陷入了苦战。卫宫士郎与 Archer，有着共同理想的两个男人激起了强烈的冲突。





UBW 线中里 玩家能看到卫宫士郎的信念。

七组阵营相互厮杀的圣杯战争，不可避免地卷入了很多无辜民众。为了阻止这样的悲剧继续发生，士郎毅然参加这场圣杯战争。但因为士郎作为魔术师并不成熟，无法供给搭档 Saber 足够的魔力，以致 Saber 无法发挥原本的战斗力而被敌人压制，在面对共同的敌人时，士郎和远坂凛结成了暂时的同盟。士郎和 Saber 虽然必须面临轮番进攻的敌人，两人间的合作却并不和谐，心怀救国愿望的 Saber 和士郎的想法上也有着巨大的分歧。物语的终焉究竟是怎样的结果呢？

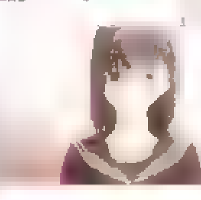


←身为监视者的神父居然是黑幕，这是谁也没想到的。

↑萝莉与巨人的反差美，在 Fate 线里被发挥到极致。

随着圣杯战争的开始，冬木市往日的平静已经化为泡影。为了积蓄从者的魔力，杀人抢劫和失踪事件时有发生。在这种情况下，一直照顾士郎的樱也时常面色暗淡，为了保护樱士郎决心让樱留在自己的住处。这个时候，在战场上出现了奇怪的黑影，间桐脏砚和 Caster 神秘死亡。之后在士郎与 Saber 进入柳洞寺进行调查时，两人受到袭击，连 Saber 都被黑影所吞噬。在绝望的状况下，樱的情况走向了崩坏，隐藏依旧的黑幕也终于被揭开了。原来樱的身份是……

→伴随着 HF 线的出现 玩家还能看见黑化的 Saber。





↑间桐樱的童年一直是痛苦的回忆，造成了 HF 线的悲剧。

这句话，
泽手段袭
人结成了
露骨的敌
郎，他的
Caster 和
郎和凛陷
两个男人



阴影。为
生。在这
了保护樱，
上出现了
在士郎与
逐 Saber
了崩坏

一直是痛苦
戏的悲剧。



Fate/zero

2006年年12月，TYPE-MOON公布了由虚渊玄撰写的前传小说《Fate/zero》。这部作品的原作以《Fate/stay night》中提到的一些回忆片段为基本架构，讲述了士郎的养父卫宫切嗣在10年前的战斗故事。在2012年的TV动画播放完毕后，这场第四次圣杯战争终于被大众所熟知。"爱的战士"虚渊玄也因此更加声名显赫。



在未远川，Caster召唤出了巨大海兽，欲将整个冬木市吞噬殆尽。Saber、Rider、Lancer三大阵营协力前往讨伐，但由于对手太强大而久攻不下。最终Lancer以破坏自己的诅咒之枪为代价，恢复了Saber使用宝具的能力。接受Lancer这份恩情的Saber，解放了全部的力量。使用宝具"契约胜利之剑"一击埋葬了Caster。金色的光芒中，Saber那无比耀眼的身影震撼了在场的所有人。但之后卫宫切嗣却利用手段，逼迫Lancer自杀，目睹这一过程的Saber与切嗣产生了强烈冲突，两人的关系濒临破裂。



↑→疯狂的Caster主从最终死于切嗣的计策下。

就在Saber和爱丽斯菲尔到达冬木市的时候，遇到了敌方的从者Lancer。两人展开了以死相搏的决斗，在关键时刻却被赶来的Berserker、Rider和Archer所打断。混战之后，所有人都离去了。不过在远方窥视着一切的Caster却将Saber误认为自己的旧识圣女贞德，对其产生强烈的执念。之后为了自己的执念，Caster唤醒了巨大的魔物。为了阻止无辜群众的牺牲，负责监督圣杯战争的圣堂教会下达了讨伐令，所有的魔术师和从者都参与了这次讨伐，英灵们全部向着未远川集结，第四次圣杯战争第一阶段结束。





← Lancer主从间的关系是《Fate/zero》中一大看点。

→每个英灵都背负着一段异样的历史，Lancer也不例外。

随着参战者的相继出局，圣杯战争迎来了最终盘的战斗。互相视为危险存在的卫宫切嗣和言峰绮礼，展开了最后的战斗。杀死言峰绮礼后，切嗣知晓了圣杯是招致世间灾祸的存在。卫宫切嗣最终决定毁掉圣杯，用令咒强制命令Saber破坏圣杯。圣杯虽然被破坏了，却流出大量的黑泥，这之后大火吞噬了周围的一切，在绝望和彷徨中，切嗣救下了一个幸存的男孩并收养了他。失去一切的卫宫切嗣，将未来的希望都托付给了这个男孩，这个男孩就是十年后的卫宫士郎。



↑在小说中，兰斯洛特等一众男性角色获得了巨大的人气。

← Saber在战争结束后依旧被囚禁在自己的理想中。

冬木市吞
往讨伐
破坏自己
力，接受
的宝具“契
Saber
卫宫切嗣
的 Saber

战斗，互
最后的战
同灾祸的
令 Saber
这之后
下了 个
未来的希
宫士郎。



束后依旧
中。









《魔法使之夜》

[illegible]

在 TYPE-MOON 的同人社团设立之前，立志成为小说家的奈须蘑菇第 部完整执笔的长篇小说，本作品已经重新制作经历了多次跳票后 在 2012 年 4 月发售。据说《魔法使之夜》是月世界系列的骨干，后来的《月姬》、《Fate/stay night》据说都是由此架构发展而成 可以说《魔法使之夜》正是奈须蘑菇创作之路的原点

作品解说





细腻的游戏背景描写

本作品中画面的表现的最大特点，就是把多张图像原画巧妙地组合在一起形成动态效果。这样一来整个游戏的画面看起来就像是电影般的华丽了。在游戏打斗时，玩家可以看到大量的游戏效果演出，可谓是无愧于电子小说的名头。此外如同电影手感一样的背景原画也许是《魔法使之夜》的一个引人注目的要点。细腻的绘画似乎让人连窗户上反射的阳光和冬日的寒冷空气都能感觉到。由于采用了如此精细的背景原画设定，《魔法使之夜》获得了整个业界内公认的高度评价。

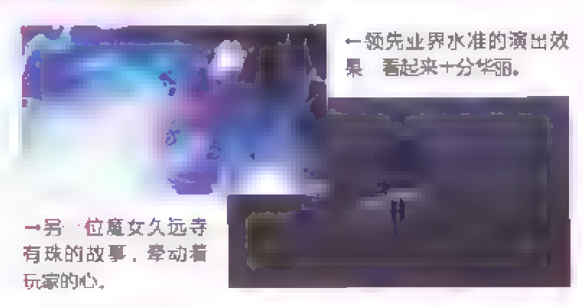


↑→华丽的游戏背景，使游戏质量上了一个台阶。



[illegible]

根据官方资料可以得知，这是奈须蘑菇于 1996 年冬天写成初稿的长篇小说。据奈须蘑菇本人所言，是第 部以"给朋友以外的人看"为前提创作的小说，而小说的动笔契机则是看了《新世纪福音战士》第一话。《魔法使之夜》原先准备投稿到富士见书房，但因为无法将内容控制在 350 页以下而放弃，最终只复印了不到 5 份稿件。之后则作为游戏发表，虽然故事本身很短，但本作确立了日后多数作品的世界观、角色设计与剧情桥段，可说是整个月世界的源头。



←领先业界水准的演出效果 看起来十分华丽。

→另 位魔女久远寺有珠的故事，牵动着玩家的心。

STAFF 故事，《魔法使之夜》[illegible]

由于游戏的剧本是以小说为蓝本的，在游戏准备进行制作时，大家发现故事内容很陈旧。之后根据现在的情况进行了修改，"少男邂逅少女"这 80 年代的桥段很好的再现了。为了很好的还原出原作小说中的氛围，原画师在画面上也下足了功夫。魔术这类偏离常识的行为与日常生活完全不同，原画师在一边参考原作一边请教作者的情况下 将整个故事的氛围用画表现得趋向于完美。现在我们看到的游戏中，原画和背景都是经过细细筛选和统一后才完成的。



→游戏原画和背景都是经过精密的统合才完成的

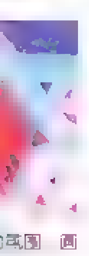
←为了还原小说中的氛围 画师尽了最大努力。




象原画巧
成的画面
玩家可以
的名头。
使之夜》
窗户上反
用了如此
个业界内



进行制作
情况进行
再现了。
画面上也
语完全不
下 将整
看到的游
成的。





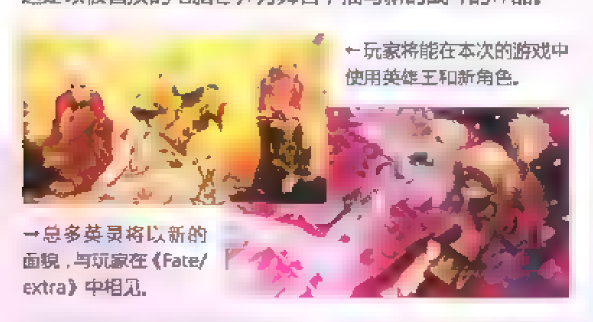
其它作品

他の作品

奈须蘑菇以最初的几部作品为基础，逐渐创造出名为“月世界”的世界观。梗源、五位魔法使、27 位死徒等元素，都是构成月世界的关键。月世界的设定在众多作品中都有提及，扮演着串联剧情的重要角色。以月世界为基准，诞生了许多衍生作品，如最初的《空之境界》等等。

1 灵子世界的圣杯战争，《Fate/extra》。

这是 TYPE-MOON 在 2010 年发行的 PSP 游戏，是以近未来假想世界为舞台的对战型 RPG，是第一个与 TYPE MOON 相关联的 RPG 作品。在未来世界，人类在月面上发现了远远超越人类科技的物体。未来得到这个可以匹敌圣杯的物体，一群被称为灵子黑客的人进入了灵子虚构世界。丧失记忆的男主人公被卷入了圣杯战争，必须在七次比赛中获得胜利，才能够了解这个假想世界中隐藏的秘密。这是以被替换的电脑世界为舞台，描写新的战斗的作品。



←玩家将能在本次的游戏中使用英雄王和新角色。

→众多英灵将以新的面貌，与玩家在《Fate/extra》中相见。

全七章剧场版动画，《空之境界》。

《空之境界》是奈须蘑菇于 1998 年 10 月以网络小说形式发表的作品，最初连载在竹帚论坛上。之后在讲谈社发行了文库版，小说的七章已经进行剧场版动画化。故事描写拥有能看到事物死线，拥有直死之魔眼的少女两仪式。为了寻找自己活着的意义，遭遇到各种奇异事件的小说。一边被自己杀人冲动鼓动，一边抑制着自己杀人冲动的她，在与黑桐干也相处的过程中，渐渐建立起心的联系。《空之境界》并不是个绝望而沉重的故事，描写了女主角两仪式的成长过程。



→两仪式可谓是奈须蘑菇笔下的一位充满异样色彩的女主角。

←遇神杀神，遇佛杀佛，这就是两仪式的行事守则。

被恶魔附身的人们，《DDD》。

这是由讲谈社发行，奈须蘑菇著作的传奇小说，在 2004 年发行的杂志《浮士德》第三期开始不定期连载。小说插画由 TYPE-MOON 的小山广和担任，本作是奈须蘑菇和他的初次合作。故事的内容围绕着会使人肉体和精神异常的“agonist 异常症”展开，在这种奇病诞生的现代，患病的人会获得普通人类没有的能力。这种情况下“agonist 异常症”引发严重案件的事情也不是少数。独臂主人公石杖所在与另一位失去四肢的少年迦遼海江一起，展开了奇妙的旅程。



↑→《DDD》连载了两卷就没有下文了。

原初的姿态，《Fate/prototype》。

奈须蘑菇在还是学生时，执笔写下了长篇小说《Fate/prototype》，是游戏《Fate/stay night》的原型作品，之后作为 ova 作品《幻想嘉年华》的映像特典动画化了。虽然《Fate/prototype》是《Fate/stay night》的原型作品，但在设定上还是有不少的不同，当中最大的分别莫过于 Saber 组合的这对主从了。在《Fate/stay night》中作为主角的卫宫士郎在 Prototype 中并未出场，Prototype 中主角是一名叫沙条绫香的女生，而Saber 则是男性的亚瑟王。除此之外还有细微设定不同。



←《Fate/prototype》虽然动画化了，却只有 PV 而已。

→《Fate/prototype》中的设定与游戏有很大的区别。

说形式
发行了
写拥有
了寻找
被自己
罢桐于
》并不
过程。

这就

说《Fate/
之后作
《Fate/
在设定上
组合的这
言土郎在
条绫香的
设定不同。

pe）虽然
PV而已。









日本同人

东方Project

东方Project （日文：東方Project（とうほうプロジェクト），英文 TōhōProject或TouhouProject），简称“东方”，是日本同人游戏社团上海爱丽丝幻乐团（上海アリス幻樂団）所制作的一系列同人游戏与相关作品



东方Project简介

东方发展史

“东方 Project”系列的首个游戏是1996年11月发行的NEC PC-9801游戏《东方灵异传》，此[illegible]了四款依然以NEC PC-9801为平台的系列游戏，除了最初的《东方灵异传》是一款打砖块游戏外，其他四部均为弹幕射击（STG）游戏。“东方 Project”系列的第六部作品，是在2002年8月发布的《东方红魔乡》。《红魔乡》是“东方Project系列”的作者ZUN在成立上海爱丽丝幻乐团之后发布的第一个游戏，同时也是东方系列中首个以Windows作为平台的游戏。自《红魔乡》之后，“东方 Project系列”的游戏数量不断增加，其中以最具特色和影响力的弹幕射击游戏为主，另外也有一些与其他社团合作的弹幕格斗游戏、弹幕摄影以及弹幕冰冻游戏等，与此同时，与东方 Project相关的轻小说、漫画等作品也逐渐丰富起来。

在2010年10月，“东方 Project”系列获吉尼斯世界纪录认证为“最多作品的同人射击游戏”。值得一提的是，上海爱莉丝幻乐团的唯一成员，也就是东方系列的作者ZUN，系列游戏的大部分编程、[illegible]几乎都是他一个人完成[illegible]只有格斗游戏[illegible]、《东方绯想天》、《东方非想天则》，以及《东方心绮楼》是与黄昏边境（黄昏フロンティア）合作开发的，而《东方花映冢》[illegible]Graphes绘制，《妖精大战争》中的立绘则是比良坂真琴绘制[illegible]。



←东方Project系列的第一女主角博丽灵梦，身份为博丽神社的巫女，因为身穿红白露腋巫女服，因此外号“平胸腋巫女”。

“东方 Project系列”与《寒蝉》《月姬》并列为日本三大同人奇迹，并且和“VOCALOID”、“偶像大师”合称NICONICO御三家，在同人界[illegible]“东方”系列之所以能如此广受喜爱，其中有很多原因，例如精心设计排列方式、效果十分惊艳的几何形状弹幕，庞大

[illegible]个性鲜明的角色人[illegible]，这些都是“东方[illegible]”[illegible]独特魅力。另外对于二次[illegible]的一点是原作者ZUN在对[illegible]，ZUN曾在网上公开发表过准许二次创作的讯息。由于“东方Project”[illegible]也是同人游戏，所以ZUN对待东方的同人作[illegible]。

旧作与新作

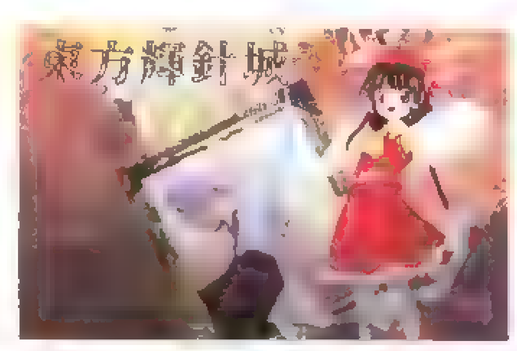
“东方Project系列”的游戏分为旧作与新作。

旧作指的是编号为TH01-TH05的作品（东方系列的官方游戏都有TH编号，TH即TouhouProject的[illegible]），也就是1996年至1998年期间发布的五部以PC-98为平台的作品，分别[illegible]《东方灵异传》、《东方封魔录》、《东方梦时空》《东方幻想乡》和《东方怪绮谈》。当时ZUN的社团名称为“ZUNSoft”，这五部作品的人物设定和故事背景与后来Windows新作有较大的差别和矛盾，而且ZUN也表示过希望人们[illegible]这五部旧作，所以这五作也被称为“[illegible]”。由于当时PC-98已处于衰退期，[illegible]并不出名，不过受到[illegible]Windows新作的影响，这些旧作也重新拾起了东方爱好者[illegible]，[illegible]这五部游戏制品已经绝版，硬件也不容易取得，但是有心的玩家可以透过模拟器一睹其风貌。



↑旧作运行所需要的PC-98平台是当时日本一种自产自销的电脑构架，画质在现在看来有点惨不忍睹

新作则指的是TH06，也就是《东方红魔乡》之后的作品（包含《红魔乡》）。新作的世界观、人物、基础游戏系统都有了[illegible]变为上[illegible]，[illegible]移到了现在[illegible]Windows[illegible]。



↑东方Project在今年8月举办的C84上发售的系列最新作品——《东方辉针城》，类型同为弹幕射击游戏

另外，根据编号、系统、制作方等，新作一般分为正传和外传两部分。整数编号的为正传，带小数点的为外传（不管是正传还是外传，并不是官方的说法，而是爱好者们为了区分而是使用的）。

相关主题活动

Comic Market（简称“[illegible]”）[illegible]、日本乃至全球最大的同人[illegible]集会，[illegible]冬夏各一场，[illegible]有海量同人志和同人[illegible]，东方系列的多部作品都是在这里发售的。

博丽神社例大祭 东方Project专门同人志即卖会，每年春季在日本关东举行，是目前最大的东方Project专题活动。“博丽神社例大祭”一名由ZUN[illegible]定下，TH10、TH11、TH12的体验版也都是在这里发售的。

东方[illegible]楼梦 东方Project专门同人志即卖会，每年秋季在日本关西举行，规模仅次于例大祭，与例大祭合称为“东方Project专题活动两大巨头”

东方Project系列作品一览

游戏

PC-98平台

TH01 东方灵异传

TH02 东方封魔录

TH03 东方梦时空

TH04 东方幻想乡

TH05 东方怪绮谈

Windows 平台

TH06 东方红魔乡

TH07 东方妖妖梦

TH07.5 东方萃梦想

TH08 东方永夜抄

TH09 东方花映塚

TH09.5 东方文花帖

TH10 东方风神录

TH10.5 东方绯想天

TH11 东方地灵殿

TH12 东方星莲船

TH12.3 东方非想天则

TH12.5 DS 东方文花帖

TH12.8 妖精大战争

TH13 东方神灵庙

TH13.5 东方心绮楼

TH14 东方辉针城

音乐

ZUN 的音乐

CD 蓬莱人形

莲台野夜行

梦违科学世纪

卯酉东海道

大空魔术

未知之花 魅知之旅

鸟船遗迹

伊奘诺物质

幺乐团的历史

幺乐团的历史 vol.1（TH04）

幺乐团的历史 vol.2（TH05）

幺乐团的历史 vol.3（TH02）

幺乐团的历史 vol.4（TH03）

幺乐团的历史 vol.5（TH01）

格斗游戏 OST

幻想曲拔萃

全人类的天乐录

核热造神非想天则

暗黑能乐集心绮楼

商业出版品附带 CD

东方求闻史纪 附属 CD

东方儚月抄 附属 CD

东方文花帖 附属 CD

魔理沙的魔法书附属 CD

东方三月精 E 附属 CD

东方三月精 S1 附属 CD

东方三月精 S2 附属 CD

东方三月精 S3 附属 CD

东方三月精 O1 附属 CD

东方三月精 O2 附属 CD

东方三月精 O3 附属 CD

东方紫香花 附属 CD

出版物

东方香霖堂

东方三月精

东方梦月抄（漫画）

东方梦月抄（小说）

东方梦月抄（四格）

东方茨歌仙

东方铃奈庵

设定集

东方求闻史纪

东方求闻口授

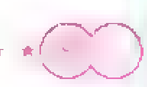
The Grimoire of Marisa

合辑本

东方文花帖

东方紫香花

以上便是目前为止东方 Project 系列[illegible]的所有游戏以及相关产品，接下来我们将对音乐之外的其他作品逐一介绍





东方灵异传 ~ Highly Responsive to Prayers

系列第1作。本作是一个类似《快打砖块》的"打砖块"游戏，[illegible]系列的主角博丽灵梦在此作[illegible]玩家在此游戏中需要控制博丽灵梦[illegible]手里的阴阳玉打破砖块并击败[illegible]本作也奠定[illegible] Project 系列游戏的命名方式，[illegible]"东方○○○"。



类型：打砖块 \ 平台：PC-98\ 开发：ZUN Soft
发行：Amusement Makers\ 设计师：ZUN
模式：1人 \ 发行日期：1996年11月（鸠山祭）

故事背景

博丽神社[illegible]，为了[illegible]做出这些事情的妖怪，巫女博丽灵梦通过特殊[illegible]来到了另一个世界[illegible]虽然她无法直接给予敌人伤害，但是可以使用一个强大的武器[illegible]博丽[illegible]，有了博丽阴阳玉[illegible]博丽灵梦便可以对付那些跟她对立的敌人

[illegible]角色

灵梦

本作主角[illegible]人住在博丽神社[illegible]巫女，[illegible]人，但是[illegible]强大[illegible]武器博丽阴阳[illegible]在 PC-98 系列作品[illegible]紫色长发

[illegible]

第5关头目。为了阻止灵梦通[illegible]的入口，又或者是测试她是否有没有资格解决。最[illegible]一个太极[illegible]，随[illegible]变成一名身着红衣服的女[illegible]，最[illegible]变成[illegible]的戴着蓝色乌帽的男子。

[illegible]

魔界路线第[illegible]关头目。由五只巨大浮空的眼睛和中间[illegible]组成

伊莉斯

魔界路线第15关头目。紫瞳金发，[illegible]上绑着红色的大发带。手里拿着带有星型顶端的魔杖，背后有紫色的翅膀。能够变身为红眼紫蝙蝠，可能是吸血鬼

萨丽艾尔

魔界路线第20关头目。如鬼魂一般的天使，有着蓝色及膝长发以及看起来似乎是蓝色的[illegible]身后有一对天使之翼，手里持有奇怪的法杖。

魅魔

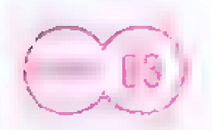
地狱路线第[illegible]关头目。[illegible]博丽神社[illegible]的恶灵，是个在 PC-98 系列作品多次出现的角色[illegible]个性[illegible]，对[illegible]的能力[illegible]，[illegible]色的尾巴和不止两条的手臂，其中[illegible]只手中握有滴血的小刀。

[illegible]

地狱路线第15关头目[illegible]个[illegible]紫色[illegible]，[illegible]大铜玉，表面上有个长发的年轻女孩，[illegible]，似乎在用表情表达意思[illegible]两[illegible]个[illegible]的蓝色[illegible]

[illegible]

地狱路线第20关头目。[illegible]，[illegible]色[illegible]，额头上有一个类似[illegible]的东西，手里拿着一把大剑[illegible]，没有人体



东方封魔录 ~ the Story of Eastern Wonderland.

系列第2作。本作是东方Project系列的首个卷轴射击游戏，奠定了东方系列的主要游戏型态和游戏模式。东方系列的另一位主角雾雨魔理沙也在本作中首次登场。游戏包含五关卡并追加Extra关卡。

类型：弹幕射击游戏\平台：PC-98
开发：ZUN Soft\发行：Amusement Makers
设计师：ZUN\模式：1人
发行日期：1997年8月15日（C52）

故事背景

博丽灵梦在深山进行修炼后归来，发现博丽神社又被妖怪入侵，于是趁着这个难得的机会考验自己的修炼成果，拿着强大的博丽阴阳玉并骑着她的乌龟玄龟，出发前去寻找入侵事件的源头。

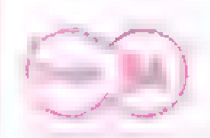
登场人物

博丽灵梦

博丽神社的巫女，灵力强大但是修行不足。使用符札进行攻击，也能通过释放灵力使出"灵击"。而且正在用"阴阳玉"的力量消灭妖怪。性格上相当乐天，即使是像现在这样的非常时期也完全不担心，总在想着自己的灵力到底是怎么一回事。

玄爷

由于活的岁数长了，所以身体里蕴藏着各种神力的乌龟。灵梦在修行的时候把他抓了回来，供自己驱遣。可以通过一种名为飞行仙的法术在空中自由飞行。



东方梦时空 ~ Phantasmagoria of Dim.Dream.

系列第3作。本作是系列第一款弹幕射击对战类游戏，后作《东方花映冢》与本作模式相似。东方系列的第二主角雾雨魔理沙的全名初次出现。

类型：对战弹幕射击游戏\平台：PC-98
开发：ZUN Soft\发行：Amusement Makers
设计师：ZUN\模式：2人
发行日期：1997年12月29日（C53）

故事背景

博丽灵梦在打扫神社的时候，发现神社前面出现了一些谜样的遗迹，在魅魔及魔理沙的说服下，她决定和其他这些遗迹有兴趣人参加一个漫长的比赛。

登场人物

博丽灵梦 / 雾雨魔理 / 魅魔 / 爱莲 / 小兔姬 / 卡娜 安娜贝拉尔 / 朝仓理香子

头目角色

冈崎梦美

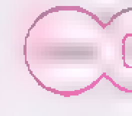
人类大学比较物理学教授，18岁就成为教授的疯狂科学家。为了研究魔法而与千百合一起乘坐"可能性空间移动船"的空间飞船来到了幻想乡。

北白河千百合

第八关头目，人类，冈崎梦美的助手，15岁就大学毕业，专长物理学。和梦美在一同飞船上生活，并通过散落奇怪的东西引诱具有强大魔力的人来到飞船上。











东方幻想乡 ~ Lotus Land Story

列第4作。本作中加入了“低速模式”和“擦……系统，以让玩家更容易躲避子弹，另外也可以选择不同的自机。至此系列往后作品已大致具全。此游戏包含六关卡并追加关卡。根据ZUN本人指出，《东方幻想乡》在C54仅售出了约200至300份游戏。



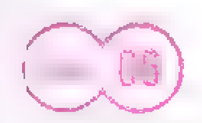
类型：弹幕射击游戏 \ 平台：PC-98
开发：ZUN Soft\ 发行：Amusement Makers
设计师：ZUN\ 模式：1人
发行日期：体验版：1998年7月2日
完整版 1998年8月14日（C53）

故事背景

博丽神社又遭妖怪入侵，博丽灵梦在清除入侵的妖怪后，试图找出妖怪入侵的原因，无意间发现是源于博丽神社山后的一个湖中心的小岛，于是前往该岛调查，而同时，雾雨魔理沙发现湖中心岛有股强大的魔力，为了得到这股魔力 也瞒着灵梦偷偷地向这个湖出发了。

登场人物

自机角色 博丽灵梦雾 / 雨魔理沙
头目角色 橘子 / 胡桃 / 艾丽 / 幽香 / 梦月 / 幻月



东方怪绮谈 ~ Mystic Square

系列第5作。本作是东方Project系列中最后一个以NEC PC-9801作平台的游戏。包含六关卡并追加Extra关卡。在此游戏中《封魔录》的最终头目魅魔和《幻想乡》的最终头目幽香皆成为了自机。

类型：弹幕射击游戏 \ 平台：PC-98
开发：ZUN Soft\ 发行：Amusement Makers
设计师：ZUN\ 模式：1人
发行日期：体验版：1998年11月21日
完整版：1998年12月30日（C55）

故事背景

幻想乡发生了异常，大量恶魔从山上涌出，博丽灵梦和她的同伴决定探寻这次异常的源头……

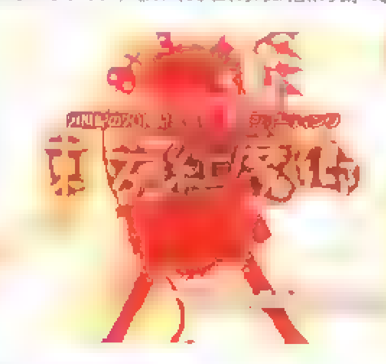
登场人物

自机角色
博丽灵梦 / 雾雨魔理沙 / 魅魔 / 幽香
头目角色
沙罗 第1关卡头目，魔界的守门者。
露伊兹 第2关卡头目，想去人类世界的恶魔之一。
爱莉丝 第3关卡和Extra关卡头目，擅长使用人偶的魔法使。
雪，舞 第4关卡头目，魔法使。雪比较活泼多话，舞比较沉默。
梦子 第5关卡头目，神绮的手下。
神绮 第6关卡头目，魔界创造者，也是本次异变的原因。



东方红魔乡 ~ the Embodiment of Scarlet Devil.

系列第6作。本作是东方 Project 系列中首个以 Windows 作平台的游戏，也是首个以“东方Project”名义发行的游戏。此游戏首度引入成为东方系列特色的“符卡系统”，包含六关卡并追加 Extra 关卡。此游戏大大地超越了 PC-98 游戏的画质，以脉冲编码调变音乐取代调频合成音乐，并且是系列中首个获西方国家注意的游戏。



类型：弹幕射击游戏

平台：Windows 98/SE/Me/2000/XP

开发：上海爱莉丝幻乐团

发行：上海爱莉丝幻乐团

设计师：ZUN

模式：1人

发行日期：体验版：2002年6月10日

正式版：2002年8月11日（C62）

委托贩卖：2002年9月27日

故事背景

当时是幻想乡的夏季。但是，那一天不知什么原因，整个幻想乡的天空笼罩着一片红色浓雾。日光被遮住，使得这个幻想乡的夏天显得格外寒冷。

1 博丽神社的巫女博丽灵梦为了避免这片红雾影响到人类的正常生活，对此事件展开调查。她在直觉影响之下，向湖的方向出发了。

2 普通的魔法使雾雨魔理沙正在空中观览着湖，突然发觉红雾把视线都挡住了。想到怪物和人一样都是不靠水就不能生存下去，魔理沙就毅然向湖的方向出发了。

自机介绍

博丽 灵梦

特征：被弹判定较小，精密操作较容易。

雾雨 魔理沙

特征：道具取得道具较广，移动速度较快。

头目角色

露米娅（ルーミア，Rumia）

种族：妖怪

能力：操纵黑暗的能力

别名：暗夜的妖怪、潜藏于黑暗的妖怪

只有夜晚才会出现的饿妖怪，喜欢吃人肉。能力是创造无法照明的魔法黑暗，但是在黑暗之中连露米娅自己也看不到东西，而且没有攻击力。头上缠绕的丝带是灵符，自己接触不到并且无法取下。在妖怪中属于能力较弱的。

琪露诺（チルノ，Cirno）

种族：妖精

能力：操纵冷气的能力

别名：湖上的冰精、冰之妖怪、冰之细小妖怪、不自然的冷气、冰之妖精

冰之妖精，住在红魔馆四周的湖。平时喜欢把青蛙冰起来玩。个性好战，能力是可以让小东西瞬间结冰，在妖精当中算是很强的。第一人称喜欢用“人家”，偶尔也会用“我”。

红 美铃（紅 美鈴，Hong Meiling）

种族：妖怪

住处：红魔馆

能力：使用气的能力

别名：中华小娘、色彩缤纷的守门人

红魔馆的守门人，有着中华风的妖怪（被玩家昵称为“中国”）。红色长发，身穿绿色旗袍，帽子上面有个“龍”的字样。虽然是守门人，不



还经常被喊去做各种杂活。因为是个武术高手，所以经常有武术家来红魔馆要求比试。是个没有特别的突出点和弱点的万能型妖怪，对一般人类来说是没有死角，但是在妖怪当中却没什么大不了的。曾荣获第一届东方最萌冠军。

帕秋莉・诺蕾姬

（パチュリー・ノーレッジ，Patchouli Knowledge）

种族：魔法使

住处：红魔馆

能力：操纵火+水+木+金+土+日+月的程度的能力

别名：知识与避世的少女、不动的大图书馆

帕秋莉（Patchouli）是“广藿香”的音译。年龄超过100岁的魔女，身材有点矮小，平常待在红魔馆里面的图书馆的学者，有气喘的毛病，咏唱魔法时常常因此而中断。平时以浮空移动代替直接行走，擅长操纵七曜，名言是“凡物都有属性。所谓的属性，跟弱点是一样的东西”。不擅长炼金术，不过可以使用水银。比起实战更喜欢埋头研究，图书馆里有很多书都是她的著作。与蕾米莉亚属于朋友关系，在红魔馆里担任解决问题的角色，也常常需要负责蕾米莉亚的一些无理要求。

十六夜 咲夜（十六夜咲夜 Izayoi Sakuya）

种族：人类

住处：红魔馆

能力：操纵时间的能力

别名：红魔馆的女仆、完美而潇洒的从者、完美而潇洒的女仆、小夜岚的女仆、危险的魔术师、吸血鬼的女仆

红魔馆女仆长，红魔馆的实际管理人，特殊能力是控制时间，武器是银制小刀（因为是银制的，所以对妖怪和幽灵也很有效）。身材较高，看上去像是10至20岁之间的少女，但就性格来说上却像是几百年前的人。性格沉着冷静，对吸血鬼大小姐忠心耿耿，以至被人称作“恶魔的家犬”。红魔馆里住的唯一的人类，很难想像一个人类能够和恶魔一起生活得那么融洽，这可能与她过去的生活经历有关。根据神主的设定，咲夜似乎不是出生于幻想乡，“十六夜咲夜”这个名字似乎是蕾米莉亚取的另外所谓“操作时间”的能力是指能够让时间停止和加速，是人类所能持有的最高等级的能力，而且由于时空的相对性，她也能操作空间。弹幕以小刀和时间暂停为主，符卡中带有“杀人魔”、“开膛手杰克”之类的用词。

蕾米莉亚・斯卡雷特

（レミリア・スカーレット，Remilia Scarlet）

种族：吸血鬼

住处：红魔馆

能力：操纵命运的能力

别名：永远的红色幼月、红色恶魔、红色的世界、浓雾的吸血鬼

初登场时为500岁的、长有蝙蝠般翅膀的萝莉吸血鬼，红魔馆的女主人，芙兰朵露的姐姐。像贵族般注重体面，性格跟外表一样非常孩子气而且任性。虽然将妹妹芙兰朵露软禁在红魔馆，却是个疼爱妹妹的好姐姐。因为鲜血溅满洋装而得了个“鲜红恶魔”的称号，但实际上她不太喝生血，通常是由咲夜将血处理成食品后食用的，而且似乎很爱喝咲夜泡的红茶（加B型血的红茶）。害怕流动的水、阳光和洋葱，不害怕十字架，也可以再白天撑伞外出。喜欢赏日樱。

芙兰朵露・斯卡雷特

（フランドール・スカーレット，Flandre Scarlet）

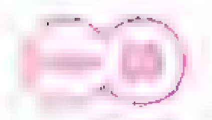
种族：吸血鬼

住处：红魔馆

能力：破坏任何事物程度的能力

别名：恶魔之妹、可怕的波动

居住在红魔馆的另一位活了495年的吸血鬼，蕾米莉亚的妹妹。翅膀全光，上面挂满了七彩的类似水晶的挂饰。拥有即使在吸血鬼当中也强得不同寻常的力量，不过因为她的力量不容易控制，所以被蕾米莉亚关在红魔馆内不能外出。不太容易动怒，但性格难以捉摸难以理解，即使在馆内也很少有妖怪和她相处。对姐姐有一定的爱戴。因为帕秋莉称她为“妹様”，因此“妹様”也成了大多数人对她的称呼。



东方妖妖梦 ~ [illegible]

系列第[illegible]作，本作改[illegible]了前作[illegible]乡[illegible]，自机除了前作两名主角博丽灵梦和雾[illegible]魔理沙之外，[illegible]加了前作第五关头目“十六夜咲夜”作为第[illegible]位可使用自机角色。另外，与前作不同的是，若用[illegible]个角色将 Extra Stage 破关，并取得 60 张以[illegible] Spell Card，则会再追加开放 Phantasm Stage。

类型：弹幕射击游戏

平台：Windows 98/SE/Me/2000/XP

开发：上海爱莉丝幻乐团

发行：上海爱莉丝幻乐团

设计师：ZUN

模式：1 人

发行日期：体验版 plus：2002 年 12 月 30 日

体验版：2003 年 1 月 26 日

正式版：2003 年 8 月 17 日（C64）

委托贩卖：2003 年 9 月 7 日

故事背景

冬季降临幻想乡之后，直到来年的 5 月，冰雪也没有消融，温暖的春天迟迟没有到来的迹象。

[illegible]灵梦比较害怕寒冷。神[illegible]冬天中满布[illegible]，内外皆寒，因此灵梦又像[illegible]一样靠着直觉出发了。

[illegible]的魔法使雾雨魔理沙既讨厌冬天也喜欢冬天。[illegible]，她发现[illegible]樱花的花瓣，为了找寻那些花瓣的来处，于是出发了。

[illegible]的女仆长十六夜咲夜[illegible]温暖的[illegible]的燃料，如今因为意想不到的长冬而面临耗尽。为了在燃料耗尽前让这个冬天完[illegible]，[illegible]了。

自机介绍

博丽灵梦

特征：被弹判定较小，接受被弹 Bomb 时间更长。

雾雨魔理沙

特征：获取道具的范围较大，道具自动收集的界线较低。

十六夜咲夜

特征：擦弹范围较大，Miss 时樱点的减幅较低。

头目角色

琪露诺（チルノ，Cirno）

喜欢寒冷地方的冰之妖精。对灵梦等人展开攻击并没有什么原因，只是因为她们出现了所以开始攻击。

蕾蒂・霍瓦特罗克

（レティ・ホワイトロック，Letty Whiterock）

种族：妖怪

能力：操纵寒气的能力

别名：冬[illegible]之物、局部性的大寒波、冬之妖怪

只出现在冬天的妖怪，能够操纵自然现象，[illegible]整个冬天的低温加剧，不过真正实力并不明确。冬天以外的时候一般躲藏在凉快的地方，不容易被找到。

橙（橙，Chen）

种族：妖兽（依凭于猫又的式神）

住处：[illegible]之家

能力：使[illegible]妖术的能力（式神[illegible]），令人惊慌的能力（妖怪猫时）

别名：凶兆的黑猫、[illegible]妖怪的式神的式神、

跟也无法捕捉的妖猫

猫妖。是身为八云紫式神的八云蓝的式神，因此被称为妖怪的式神的式神。能力较低，弱点是水。

爱丽丝·玛嘉特罗伊德

（アリス・マーガトロイド，Alice Margatroid）

种族：魔法使

住处：魔法森林（玛嘉特罗伊德宅）

能力：使用魔法的能力、使用并远距离操控人偶的能力

别名：七色的人偶师、只有表面观感热络的妖怪、冰冻的人偶师

家里蹲魔法使，十分擅长制作和操纵人偶，不过在操控人偶的期间几乎全身都是破绽。另外觉得要使用全力来战斗却战败了的话就没有退路，所以从来不认真地战斗。

莉莉白（リリーホワイト，Lilywhite）

种族：妖精

能力：带来春天已来到的消息的能力

别名：带来春天的妖精

当春天来到就会好像想把此事告知给其他人般兴奋地出动的妖精，不过表现方法是用危险的弹幕来呈现的。没有台词和Spell Card，不过似乎并不是不能说话。

普利森瑞柏三姊妹

（プリズムリバー三姉妹，Prismriver Sisters）

种族：骚灵

住处：荒废洋馆

别名：骚灵三姊妹

人类贵族普利森瑞柏家四女丽菈·普利森瑞柏以三位姐姐的样貌来孕育出来的骚灵三姊妹一直过着吵吵闹闹的生活，同时也在以“普利森瑞柏乐团”为名从事着音乐活动。

魂魄妖梦（Konpaku Youmu）

种族：半人半灵

住处：白玉楼

能力：使用剑术的能力

别名：幽人的庭师、半虚幻的庭师、半人半灵、格杀勿论、苍天的庭师、死欲的半灵

西行寺家专属庭师兼幽幽子的护卫。性格直率的二刀流剑士。半人半灵，拥有作为人类身体的半身，以及一只紧随她的巨大幽灵。

西行寺幽幽子

（西行寺 幽々子，Saigyouji Yuyuko）

种族：亡灵

住处：白玉楼

能力：主要是操纵死亡的能力

别名：幽冥楼阁的亡灵少女、天衣无缝的亡灵、无所事事的亡灵、幽雅的灵异照片、雪的亡灵、不彷徨的亡灵

西行寺家的大小姐，现在是个亡灵公主以及白玉楼的主人。存在了1000年以上，不过一眼便能看出是什么都不会想的轻浮性格，有时会说些仿佛在追寻事物原委却没有什么要点的话。曾荣获第一届东方最萌冠军。

八云蓝（八雲 藍，Yakumo Ran）

种族：九尾狐

能力：使用式神的能力

别名：隙间妖怪的式神、罕见的动物、九尾策士

八云紫的式神。名字是由紫取的。在紫睡着的时间代替紫出外活动。虽然是一个式神，但是拥有着强大的灵力。擅长数学，弱点是油豆腐。

八云紫（八雲 紫，Yakumo Yukari）

种族：妖怪

住处：幻想乡的境界

能力：操纵境界的能力

别名：神隐的主犯、潜藏于界线中的妖怪、幻想的境界、令人不快的微笑、境界的妖怪、幻想之狐的出嫁、神出鬼没的妖怪

隙间妖怪，大多待在自己的隙间里面。能够操纵任何事物的界线力，有着神一般的能力，是幻想乡最强妖怪之一。外表与人类没有区别，早上睡眠晚上活动，杂事全部交给八云蓝。与幽幽子是旧识以及好友。



东方永夜抄 ~ Imperishable Night.

系列第8作。本作导入了玩家方人类与妖怪同队的操作系统（人妖系统）、刻符系统，并导入“符卡练习”（SPELL PRACTICE MODE）模式，可供玩家练习SPELL ATTACK、或挑战各角色的Last Word。在人妖系统中，玩家可以选择四对人妖组合。此游戏包含六关卡并追加Extra关卡。



类型：弹幕射击游戏
平台：Windows 98/SE/Me/2000/XP
开发：上海爱莉丝幻乐团
发行：上海爱莉丝幻乐团
设计师：ZUN
模式：1人
发行日期：体验版plus：2004年4月18日
体验版：2004年5月14日
正式版：2004年8月15日（C66）
委托贩卖：2004年9月15日

故事背景

正当夏季要过去的时候，幻想乡再一次发生异变。本来在这一夜应该出现的满月，似乎因为某些事故无法完整出现。这情况对人类来说没有什么特别，但对妖怪来说却是攸关生死的问题。

1.在幻想乡的境界栖息的妖怪——八云紫察觉到这次异变的发生，因为自己一个人不方便行动，所以邀请了博丽神社的巫女——博丽灵梦一同出发解决异变。

2.在魔法森林居住的魔法使——爱莉丝·玛格特罗依德在没有人要去解决异变的情况下，找来了同样住在魔法森林的人类——雾雨魔理沙作为同伴出发。

3.红魔馆的主人——吸血鬼蕾米莉亚·斯卡蕾特，把家事交托给十六夜咲夜后就自行出发了，但最后咲夜还是跟上了蕾米莉亚一起行动。

4.白玉楼的主人——亡灵西行寺幽幽子则随便地与庭师——魂魄妖梦出外东西闲走。

自机介绍

幻想结界组

特征：被弹判定较小，决死结界维持时间较长。

武器为追踪符弹和锁定攻击的使魔，安定性较为高、容易使用，适合新手选择。人类侧是灵梦，妖怪侧是八云紫。

禁咒咏唱组

特征：获得道具的范围较大，道具自动搜集的水线较低。

移动速度快，射击威力高但范围狭窄，是稍为上级者的角色组别。人类侧是魔理沙，妖怪侧是爱莉丝。

梦幻红魔组

特征：擦弹判定较大，持有Bomb时Miss会掉出一个B道具。

人类的射击威力低，妖怪的移动速度比其他妖怪快。人类侧是咲夜，妖怪侧是蕾米莉亚。

幽冥住人组

特征：人类侧的妖率计只有一半长度，通过一关时若Bomb的数量低于2个，会自动增加一个。

人类侧与妖怪侧的移动速度差很大，人类侧时攻击范围小但威力强，妖怪侧时攻击范围大但威力弱。人类侧是妖梦，妖怪侧是幽幽子。

头目角色

博丽灵梦 同是自机的头目。第四关（A）头目。

雾雨魔理沙 同是自机的头目。第四关（B）头目。

莉格露・奈特巴格（リグル・ナイトバグ，Wriggle Nightbug）

种族：妖怪（虫）

能力：操控虫的能力

别名：黑暗中蠢动的光之虫、发光的虫群

萤火虫妖怪，身边总是围绕着很多萤火虫。因为短发和上衣的关系，看上去像个正太，不过其实是母虫。对寒冷和杀虫剂无力。

[illegible]（ミスティア・ローレライ，Mystia Lorelei）

种族：妖怪（夜雀）

能力：以歌声使人失常的能力

别名：夜雀之怪、歌唱的夜雀

称作夜雀的妖怪，能通过把人类的眼变成鸟目（夜盲症）的状态夺走其视界，而被夺走视界的人类会因为迷路而被妖怪吃掉。喜欢唱歌，并用歌声帮自己的生意招揽客人。

上白泽 慧音

（上白沢 慧音，Kamishirasawa Keine）

种族：半兽（人狼种白泽）

住处：人间之里

能力：吞食（隐藏）历史的能力、（白泽形态时）创造历史的能力

别名：知识与历史的半兽、历史吞食者、个性古板的历史家、吞食历史的半兽

人狼种的白泽。出生时是人类，后来经过一些事情变成了白泽。平时维持着人类的样子，满月之夜会化身白泽形态。很喜欢人类，在人间之里办了个教育小朋友的私塾。

因幡 帝（因幡 てゐ，Inaba Tei）

种族：妖兽（妖怪兔）

住处：永远亭

能力：带给人类幸运的能力

别名：地上之兔、幸运的白兔、蹦跳的兔群

在健康长寿的生活中，慢慢地进化成了妖怪的兔子。迷途竹林里的引路人，能赐予迷途的人幸运，并指引他们离开森林。在竹林的兔子中是年龄最大、地位最高的。

铃仙・优昙华院・稻叶

（鈴仙・優曇華院・イナバ，Reisen Udongein Inaba）

住处：永远亭

能力：操纵狂气的能力、操纵波长的能力

别名：狂气的月兔、令视线摇晃的妖怪兔、狂气的赤眼、睥睨的赤眼

也译作“铃仙・优昙华院・因幡”。因为地上人的入侵而从月亮逃到永远亭的月兔。真正的名字只有片假名“レイセン”，“铃仙”是为掩人耳目而使用的，“优昙华院”是其师父永琳对她的称呼，“イナバ”则是辉夜对她的昵称。

八意 永琳（八意 永琳，Yagokoro Eirin）

种族：月球人

住处：永远亭

能力：制作所有药物的能力

别名：月之头脑、街上的药贩小姐、蓬莱的药贩小姐

出身药师世家，天才，过去曾作为月之贤者教导过辉夜。称呼辉夜为公主殿下，拥有压倒性的力量，不过似乎因为不希望盖过自己的公主而一直在隐藏实力的样子。

蓬莱山 辉夜（蓬莱山 輝夜，Houraisan Kaguya）

种族：月球人

住处：永远亭

能力：操纵永远与须臾的能力、永远的公主殿下。

月之族的公主，也是传说“竹取物语”中的辉夜公主。千多年前因服用蓬莱之药而被逐出月球，刑满之后并没有回到月球，而是与后来一起来到地球的八意永琳过起了远离人烟的隐居生活。

藤原 妹红（藤原 妹紅，Fujiwara no Mokou）

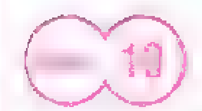
种族：人类→蓬莱人

住处：竹林

能力：不老不死的能力

别名：蓬莱之人之形、烧不死的人类、红之自警队

白发红眼的蓬莱人。出生于贵族家庭，原本是普通人类，因为服下蓬莱之药而变成了不老不死之身。与辉夜之间有着又爱又恨的复杂关系，每天都要相互厮杀一番。



东方花映冢 ~ Phantasmagoria of Flower View

系列第 9 作。本作的系统与 Wndows 作品中的前 3 作有很大差别，采用了曾经在《梦时空》中使用过的对战射击游戏系统。游戏模式分别有全 9 关的故事模式（Story Mode），可以选择任何一个角色对战的对战模式（Match Mode），还有满足一定条件后可以开放挑战的 Extra Mode。在对战模式中，除了可与电脑、玩家对战外，本作的最新版本（ver 1.50a）还可以在网上与其他玩家在线对战。



类型：弹幕射击游戏
平台：Windows 2000/XP
开发：上海爱莉丝幻乐团
发行：上海爱莉丝幻乐团
设计师：ZUN
模式：1 人
发行日期：体验版 plus：2005 年 5 月 4 日
正式版：2005 年 8 月 14 日（C68）
委托贩卖：2005 年 9 月 17 日

故事背景

春天到临，百花盛开…只是在这一年里，所有不同季节的花全部都在这一个季节里盛开了。幻想乡的少女们很快察觉到这是一场异变。为了解决异变，有些是因为好奇，有些是因为责任感，还有些是为了打发无聊，大家都各自出发去寻找真相。很快地，少女们都在红魔馆附近的“雾之湖”处出发，开始四处探求异变的解决方法。

登场人物

博丽 灵梦

博丽神社的巫女。虽然她觉得这异变不是她自己一个人的责任，但还是认为如果她不去想办法解决异变的话，人们会把过失都怪在她的身上，于是就出发了。

雾雨 魔理沙

普通的魔法使。她注意到有些花朵没有随着季节的经过而凋谢，只是她并没有认真地考虑这场异变的成因，只想找出“幕后黑手”，于是出发去找人“迫供”。

十六夜 咲夜

红魔馆的女仆。她也为了找寻异变的起因而出发，但是比起好奇心，更因为这异变是一场危机。

魂魄 妖梦

西行寺的庭师。她一边观赏百花齐开的盛况，一边思索异变的因由，只是她无法找到线索，所以只能一直在四处散步等候。不过在其他人没有注意到的情况下，她却留意到有些幽灵凭依在了花朵之中。

铃仙・优昙华院・稻叶 月兔

虽然她没怎么担心花朵的盛放会带来什么影响，但是后来发现永远亭的兔都因为那些花而四处吵闹，因此也唯有出发一途了。不过最重要的是为了寻找帝回到永远亭。

琪露诺

以雾之湖作为根据地的妖精。虽然平时琪露诺的头脑很差，但是在这次异变中，她不仅留意着花的开放，还注意到到 60 年前的 1945 年也发生过类似的异变。或许因为她看见妖精们异常活泼，所以认为这次是妖精所为。不过她似乎不太关心这次异变，只是和以往一样想在异变中喧闹一番而已。

普利森瑞柏 姐妹

莉莉卡・普利森瑞柏 三姐妹中的三女。三姐

妹中唯一因为在异变中发现了合自己心意的独奏场地和新的音响而感到有兴趣的。可惜，她一路上都被古怪的东西所扰乱，连路也迷失了。

玛露兰·普莉森瑞柏

三姐妹中的次女。对这次异变完全不感兴趣。

露娜萨·普利森瑞柏

三姐妹中的长女。对这次异变完全不感兴趣。

米斯蒂娅·萝蕾拉 夜雀。

与莉莉卡相似，她也是想找一个适合演唱的地方，好向他人展示自己的歌艺。

因幡帝

居住在永远亭，作为地上兔的首领的妖怪兔。在这次异变中，她与一众的地上兔一起四处喧闹起来。

射命丸 文（射命丸 文，Shameimaru Aya）

住处：不明

能力：操纵风的能力

别名：最接近村落的天狗、传统的幻想记者、风雨之鸦、捏造新闻记者

最早于《文化帖（书籍）》中登场。千年前便居住在幻想乡的天狗，拥有幻想乡里最高级别的力量，能够以风的速度行动（只是这种能力大多被用在了偷拍上面，文的偷拍技巧在幻想乡无人能及，被她盯上就没有逃脱的权利）。喜欢小道消息，执笔于报纸《文文。新闻》，不过报纸上面的内容偏见严重。面对强者时礼貌端正，面对弱者则十分有威势，但是面对取材对象时不论对方是什么人都会保持礼貌。

梅蒂森·梅兰可莉

（メディスン~メランコリー，Medicine Melancholy）

种族：人偶

住处：无名之丘

能力：操纵毒的能力

别名：小小的甘甜毒药、对身体不好的人偶

被丢弃在铃兰花田的人偶，长年吸取铃兰的毒而化成了妖怪。名字中的"Medicine"直译是"药物"，"Melancholy"则是"忧郁"。因为变成妖怪只有几年的时间，所以举止和言行都很幼稚。对人类很不友善。身边跟随着铃兰妖怪，以"スーさん（小铃）"来称呼铃兰妖精。全身上下都是剧毒，碰一下手就会腐烂。

风见幽香（風見幽香，Kazami Yuuka）

种族：妖怪

能力：操纵花的能力

别名：四季的花之君主，月黑美人

十分喜欢花朵，一年到头都生活在花的围绕之中。外表给人一种悠然和蔼的感觉，不过其实很不好惹，对闯入向日花田的任何生物都毫不留情。好像已经生活了很久。不管对人类还是妖怪都不太友善。是个很孤僻的妖怪，其笑容常常被形容为很恐怖。

小野冢 小町

（小野塚 小町，Onozuka Komachi）

种族：死神

住处：三途之川

能力：操纵距离的能力

别名：三途河道的引路人、江户时代气质的死神、困窘零落的死神

名字来自于平安时代的和歌才女"小野小町"。阎王四季映姬的部下，在三途川担任摆渡人一职，负责将渡河方法告诉读者，不过常常因为工作偷懒而惹怒映姬。

四季映姬·亚玛撒那度

（四季映姫·ヤマザナドゥ，Shikieiki Yamaxanadu）

种族：阎罗王

住处：无缘冢

能力：清楚地判断是非黑白的能力

别名：乐园的最高裁判长、地狱的最高裁判长、令人感激的教诲

小野冢小町的上司。名字中"亚玛撒那度（ヤマザナドゥ）"是官职，原意是"乐园的阎魔"。喜欢说教。工作是给幻想乡的死者定罪。另外因为是阎罗王所以深受妖怪们畏惧，只要她一出现在幻想乡，妖怪们就会躲起来。



东方风神录 ~ Mountain of Faith

系列第10作。本作开发的主要概念是“回归原点”，整体系统比先前的作品变得简单化。自机的选择变回只有博丽灵梦及雾雨魔理沙两名角色可用，并且恢复了自从《永夜抄》以来就废除了的装备选择，而且装备选择增至3种。故事模式与以往一样，有4个难度和全部6关，达成一定条件后可以开放Extra模式挑战。此外，自本作起开始使用新的游戏框架，游戏画面也有了重大突破，变得更为立体及细腻精致。



类型：弹幕射击游戏
平台：Windows 2000/XP
开发：上海爱莉丝幻乐团
发行：上海爱莉丝幻乐团
设计师：ZUN
模式：1人
发行日期：体验版0.01a：2007年5月20日（博丽神社例大祭四）
体验版0.02a：2007年7月26日
正式版：2007年8月17日（C72）
委托贩卖：2009年9月21日

故事背景

博丽神社的巫女博丽灵梦，最近面临着神社参拜客严重不足的问题。正在她烦恼的时候，一个自称是妖怪之山的神社巫女的人来到博丽神社，还提出了关闭博丽神社的要求。虽然面临着无人参拜的苦状，但博丽神社毕竟是维持着整个幻想乡的重大支柱，所以灵梦在犹豫之后，决定前往妖怪之山与那里的神明谈判。此时雾雨魔理沙也来到博丽神社与灵梦见面，于是二人一起向着妖怪之山出发了。

自机介绍

博丽灵梦

特征：被弹判定较小，精密操作较容易。

装备：分为诱导装备、前方集中装备、封印装备三种。

雾雨魔理沙

特征：道具取得道具较广，移动速度较快。

装备：分为高威力装备、贯通装备、魔法使装备三种。

头目角色

秋静叶（秋 静葉，Aki Shizuha）

种族：红叶之神

住处：不明

能力：掌管红叶的能力

别名：寂寥与终焉的象征、令人感伤的红雨

秋穰子的姐姐，与妹妹一起掌管着幻想乡的秋天。游戏中没有对白，不过在使用Spell Card会出现立绘。性格比较悲观，有点嫉妒妹妹比自己受欢迎。认为秋天里红叶是最美的，但是让红叶落下的方法是狠踹树干。

秋穰子（秋 穣子，Aki Minoriko）

住处：不明

能力：掌管丰穰的能力

别名：丰穰与收成的象征、散发甜味的神祇

秋静叶的妹妹。掌握着秋收的神明，很受人们的爱戴，每年都被人类收获祭以表达谢意。性格朴素又开朗，没有什么威严，有点羡慕姐姐的优雅美感。被灵梦形容闻起来像烤到半熟的地瓜。

键山 雏（鍵山 雛，Kagiyama Hina）

种族：厄神

住处：不明

能力：积存厄运的能力

别名：秘神流雏、转嫁游戏人师

流雏军团团长。收集厄运的神明，即所谓的疫病之神。不管是人类还是妖怪，只要靠近了她就会变得不幸。不过她本人完全没有恶意，倒不如说是个待人友好的神明，收集厄运的本意也是为了不让厄运转移到人类身上。身穿哥德萝莉风的衣物，裙的右下部份有着以散乱的绿色绘成的“厄”字，攻击和移动的时候有着特殊的效果音以及持续缓慢的自转，不过那些都是她为了做成“雏就像人偶般”的感觉而演出来的。

河城 荷取（河城 にとり，Kawashiro Nitori）

注：中文作“河城似鸟”或“河城荷取”

种族：河童

住处：妖怪之山

能力：操纵水的能力

别名：超妖怪弹头、水栖的技师、水平思考的河童、河边的打杂工

住在妖怪之山的河童。工程师。河童整体上手艺都很精巧，擅长制作道具，所以她也有着一些比其他人先进的武器和技术，例如光学迷彩和能够自由伸长的机械手臂。自称和人类为“盟友”，但在河边游玩时还是要注意，因为很可能会被河童挖取尻子玉而死亡。常常和同伴在妖怪山上举办发明展，顾客大多是妖怪山上的天狗和妖怪。

犬走 椛（犬走 椛，Inubashiri Momiji）

种族：白狼天狗

住处：妖怪之山

能力：预见千里的能力

别名：下位哨戒天狗、山上的千里眼

在妖怪之山巡逻的天狗，平时在瀑布中待机时用大将棋消磨时间。在本作中遵照大天狗的命令秘密地监视灵梦和魔理沙以及神奈子的动向并报告。

射命丸 文

与前作相比这次她的穿着和口气变得比较稳重，武器换成了天狗之扇。由于和灵梦相识，所以接受大天狗的命令驱逐侵入者，不过她特意在战斗中手下留情。被灵梦打败后，引领她们进入了守矢神社之内。

东风谷 早苗（東風谷 早苗，Kochiya Sanae）

种族：人类

职业：风祝

住处：守矢神社

能力：引发奇迹的能力

别名：受人祭祀的风之人类、山上的新人神祇、现代人的现人神、我欲的巫女、孤陋肤浅的人类

守矢神社的风祝，是把从人类中收集回来的信仰转化为力量、被称为“现人神”的能操纵秘术的一族的子孙。性格非常认真，对自己的力量很有自信。听从诹访子的建议把神社迁到幻想乡，想将幻想乡改造成理想的样子，但是并没有成功。

八坂 神奈子（八坂 神奈子，Yasaka Kanako）

种族：神明（风神）

能力：创造乾的能力（“乾”为天）

别名：山丘与湖的化身、给别人添麻烦的谜样神祇、喜欢坡道的神明、屹立不摇的神明

早苗供奉着的神明，连同神社一起搬到幻想乡。原本是风神，不过现在被称作山神。因为在外界难以募集到人类的信仰，所以才和早苗一起将据点移到了幻想乡。性格方面比较专横而且自我中心，但是也很有威严。

洩矢 诹访子（洩矢 諏訪子，Moriya Suwako）

种族：神明（祟神）

住处：守矢神社

能力：创造坤的能力（坤为地）

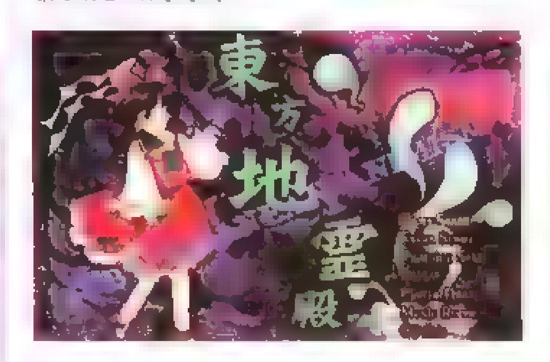
别名：土着神的顶点、两栖类的神祇、名存实亡的神明

居住在守矢神社的青蛙姿态的神明，妖怪之山八百万神明的领导者。没有作为基本的灵魂，是由纯粹的信仰组成的。平时很少离开神社，与神奈子、早苗二人和谐地生活着。个性比较狡猾和腹黑，常常作弄神奈子。



东方地灵殿 ~ [illegible]

系列第[illegible]作。本作导入了“通信系统”，[illegible]的擦弹及其他方式提升通信值，进[illegible]影响[illegible]道[illegible]。[illegible]数[illegible]操[illegible]角色[illegible]的两[illegible]主角，[illegible]支[illegible]，不过武器[illegible]支援[illegible]。[illegible]主角色分别都有[illegible]名支援角色[illegible]，[illegible]支援角色的组合[illegible]游戏模式则[illegible]，[illegible]可以开放 Extra [illegible]挑战



类型：弹幕射击游戏
平台：Windows 2000/XP/
开发：上海爱莉丝幻乐团
发行：上海爱莉丝幻乐团
设计师：ZUN
模式：1 人
发行日期：体验版 0.01a：2008 年 5 月 25 日（例大祭 5）

体验版 0.02a：2008 年 6 月 29 日

体验版 0.02b：2008 年 7 月 20 日

正式版：2008 年 8 月 17 日（C72）

委托贩卖：2008 年 9 月 17 日

[illegible]

[illegible]的冬季，博丽神社经[illegible]修复从倒塌的状态[illegible]过来。有一天，博丽神社附近[illegible]有泉水[illegible]受此影响，博丽神社的参拜客也增加了。[illegible]灵梦对此感到[illegible]的时候，突然发现泉水那边竟然有怨灵涌出。灵梦非常惊慌，不过见那些地灵对她并没有什么影响，于是便安心地享受起温泉来。另一边，红魔馆里的帕秋莉看到地底下的妖怪和地灵来到地上，感觉事态严重，与八云紫相讨形势。在不直接以妖怪之身干涉地底事情的情况下，妖怪们委托灵梦及魔理沙进入地底，而她们则留在地上对两人作出支援。

自机介绍

博丽灵梦

特征：被弹判定较小，移动速度较慢

支援角色：八云紫、伊吹萃香、射命丸文

雾雨魔理沙

特征：容易取得道具，移动速度较快

支援角色：爱莉丝・玛嘉托洛伊德、帕秋莉・诺雷姬、河城荷取

头目角色

琪斯美（キスメ，Kisume）

种族：钓瓶妖

住处：[illegible]

能力：[illegible]降下鬼火的能力

别名：可怖的井中怪、秋日的食人妖

暗夜里走在路上时会从正上方掉下、撞在头顶上的恐怖妖怪。喜欢狭窄的地方，平常待在洞[illegible]或是水井中，外出的时候就躲在水桶里，是很内向的妖怪。不过因为钓瓶妖本身是种会吃人的妖怪，所以《DS 文花帖》推测她的性格可能会很凶暴。

黑谷山女（黒谷ヤマメ，Kurodani Yamame）

种族：[illegible]蜘蛛

住处：[illegible]

能力：操纵疾病（主要是传染病）的能力

别名：黑暗洞窟的明亮之网、悄悄逼近的恐怖之气

在旧都和洞窟底层活动的妖怪。性格好战，

但是并不擅长与人类战斗。虽然被见过其能力的人所厌恶，但本人并不会随便让对方染病。是容易沟通且开朗坦然的妖怪，在地下妖怪之中很有人气。《文花帖》有提到，土蜘蛛在土木工程和建筑学上是专家，基本上天狗、鬼需要的重大工作都会交给她。

水桥 帕露希（水橋 パルスィ，Mizuhashi Parsee）

种族：桥姬

住处：旧都

能力：操纵嫉妒心的能力

别名：地壳底下的嫉妒心、绿色眼睛的怪物

看守连接地上与地下的纵坑的守护神，负责守望着他人平安地从地上世界到达地下世界，以及从地下世界回到地上世界。是个嫉妒心很强的妖怪，能够煽动人们心中的嫉妒，以看着他们因嫉妒而疯狂、生活逐渐崩溃的样子作为粮食。对人类很亲切，个性也很开朗，基本上没什么危险，只是能力很让人讨厌。

星熊 勇仪（星熊 勇儀，Hoshiguma Yuugi）

种族：鬼

住处：旧都

能力：拥有怪力乱神中"力"的能力

别名：被谈论的怪力乱神、破灭的金刚力

鬼族，和萃香一起是曾经的妖怪之山四天王之一，四天王代表"怪""力""乱""神"中"力"的代表。完全靠力量解决问题，而且对于力量强大的对手会非常尊敬和喜欢。由于已经安于地下的生活，对于过去被人所占领的地方已经毫无眷恋。喜欢喝酒，手上总是拿着一个酒盅，而且总是自行遵守着战斗时不让酒盅里任何一滴酒白流的规则。原型是酒吞童子的手下星熊童子。

古明地 觉（古明地 さとり，Komeiji Satori）

种族：觉

住处：地灵殿

能力：有读心术的能力

别名：连怨灵也为之所惧的少女、大家的心病

地灵殿的主人。为了管理灼热地狱遗迹上的怨灵，在那里建立了地灵殿并住了下来。拥有"觉之瞳"，不管愿不愿意都能读懂对方的内心。这种能力让妖怪和怨灵们都对她避之唯恐不及，不过很受动物们欢迎，有两只名叫磷和空的宠物。

火焰猫 磷（火焔猫 燐，Kaenbyou Rin）

种族：火车、猫又

住处：地灵殿

能力：带走死人的能力，操纵怨灵

别名：地狱的车祸、尸体之旅的导游

觉的宠物猫，空的挚友。真名是火焰猫磷，不过她本人不喜欢这么长的名字所以让别人称呼她为阿磷。因为能言善辩而且能够与尸体和灵体对话，所以被觉指派管理灼热地狱遗迹，主要的工作是将尸体拖运并送到灼热地狱中。

灵乌路 空（霊烏路 空，Reiuji Utsuho）

种族：地狱鸦、八咫乌

住处：地灵殿

能力：操控核融合的能力

别名：难以驾驭的神之火、地底的太阳

觉的宠物地狱鸦，爱称"阿空"，以啃食尸体上的腐肉维生。负责在灼热地狱遗迹调控火力的工作。由于在性格上实在是勇无谋脑袋空空，所以成了继琪露诺之后第二个被作者冠上"笨蛋"之名的角色。

东风谷 早苗

Extra中头目。看见灵梦等人来到守矢神社后展开对决。

古明地 恋（古明地 こいし，Komeiji Koishi）

种族：觉

住处：地灵殿

能力：操控无意识的能力

别名：封闭的恋之眼、什么都没在想的人、空想上的人格保持者

觉的妹妹。与觉一样拥有"觉之瞳"，但是在得知读心会遭人厌恶之后就封闭了这种能力，同时也将自己的心封闭了起来，就连姐姐觉也无法读懂她的内心。性格十分空洞，他人难以交流。



东方星莲船 ～ Undefined Fantastic Object.

系列第12作。本作取消了《风神录》及《地灵殿》所采用的灵击系统，恢复自机使用符卡攻击，并增加飞碟系统帮助玩家收集道具及清理弹幕。自机角色除了有历代主角博丽灵梦及雾雨魔理沙外，还追加了在前作中以头目身份登场的东风谷早苗。

类型：弹幕射击游戏



平台： Windows 2000/XP/

开发： 上海爱莉丝幻乐团

发行： 上海爱莉丝幻乐团

设计师： ZUN

模式： 1人

发行日期： 体验版CD：2009年3月8日（例大祭6）

体验版下载：2009年7月19日

正式版：2009年8月15日（C76）

故事背景

土地解冻，各种乱七八糟的东西都从以前被冰所覆盖的大地苏醒过来。幻想乡仅存的积雪封印着在这里冬天醒来的妖怪，并压制着妖精们让他们不至于太活跃，但是这个安稳的睡眠的季节就要结束了。博丽神社的巫女博丽灵梦从住在森林的魔法使的口中听到不可思议的传闻，说她看见云的断层间出现了很不可思议的船，而那船好像是在找寻着什么而不断在云间回游。于是博丽神社的巫女博丽灵梦、普通的魔法使雾雨魔理沙、以及守矢神社的风祝东风谷早苗，三人为了追上那艘船而在同一时间向着天空出发了。

自机介绍

博丽灵梦

想法

目标是宝船，一攫千金！

类型：一点集中攻击力重视型

射击：信仰之针

符卡：梦符“退魔符乱舞”

又是妖怪作的好事呢！

类型：反规律重视超诱导型

射击：追踪御札

符卡：灵符“梦想封印”

雾雨魔理沙

想法

是宝船的话就应该有宝物的！

类型：无限贯通&常驻攻击型

射击：幻想光束

符卡：恋符“Master Spark”

总是对新鲜的事物感到好奇

类型：超攻击范围重视型

射击：超短波

符卡：魔符“究极短波”

东风谷早苗

想法

依从神奈子的指示

类型：一点集中&诱导型

射击：天空之蛇

符卡：蛇符“神话大蛇”

依从诹访子的指示

类型：高威力&广范围炸裂型

射击：蔚蓝散幕

符卡：蛙符“手腕之虾蟆”

头目角色

娜兹琳（ナズーリン，Nazrin）

种族：妖怪（妖怪鼠）

住处：无缘冢

能力：找到想要的东西之能力

别名：探脉器的小小大将、粗鄙的探脉

寅丸星的使魔鼠妖，不过实际上是毘沙门天派来监视寅丸星工作的高等级妖怪。特技是探宝，能操纵无数的老鼠为自己找寻物品。性格比较聪明和狡诈。因为有毘沙门天撑腰，所以态度十分高傲自大。

多多良 小伞（多々良 小傘，Tatara Kogasa）

种族：附丧神（唐伞妖怪）

能力：惊吓人类的能力

别名：愉快的遗忘之伞、可怜的非法投弃物、令人困扰的遗忘物

由常年不被使用的伞化成的妖怪。手里拿着一把附有巨眼和舌头的大伞。很少给人类带来实质的威胁，只是喜欢吓唬人，看到别人被吓到就会露出得意的表情，而如果被无视的话就会很郁卒。

云居 一轮（雲居 一輪，Ichirin Kumoi）

种族：妖怪

能力：役使入道的能力

别名：守护被守护的巨轮、于大空绽放的花与老爹、压倒人的妖怪僧者

与入道妖怪云山组成了名为“云居”的妖怪组合的少女。原本是人类，因为和云山呆久了而变成了妖怪。守卫着宝船，不过实际上是为了诱使灵梦等人进入宝船从而令宝船进入魔界。

云山（雲山，Unzan）

种族：见越入道

能力：自由变化形状与大小的能力

别名：守护被守护的巨轮、于大空绽放的花与老爹

一轮的搭档，外表是一团巨大的云男，可以自由地改变形状。曾经是使人类陷入恐慌的见越入道的一员，性格顽固，沉默寡言，但是对一轮中心不二，有着很重情义的一面。

村纱 水蜜（村紗 水蜜，Minamitsu Murasa）

种族：舟幽灵

能力：引起水难事故的能力

别名：水难事故的念缚灵、惨憺的大海原

原本是很久以前在海难中死去的人的灵魂化成的念缚灵，后来被前来退治她的白莲感化，脱离海域成为了圣辇船的船长。地底温泉的异变导致圣辇船和飞仓的封印解除，村纱得以回到地面，为了向白莲报恩而引导灵梦等人解开白莲的封印。

寅丸 星（寅丸 星，Syou Toramaru）

种族：妖怪

能力：聚集财宝的能力

别名：毗沙门天的弟子、升格的妖兽

老虎妖兽，是一种拥有聚宝能力的吉祥妖怪，很受白莲的推崇。毗沙门天王半默认的弟子，不过毗沙门天王并不完全信任她，所以派了娜兹琳监视她的行动。圣辇船出现后为了解开白莲的封印而派娜兹琳去寻找遗失的宝塔。

圣 白莲（聖 白蓮，Byakuren Hijiri）

种族：魔法使

能力：使用魔法的能力

别名：被封印的大魔法使、硬拼的僧侣、妖怪寺的魔住持、超越灵长的阿阇梨

因为多年的修行而成为超越人类的存在并获得了不死能力的魔法使。在四处旅行、退治妖怪过程中，发现很多妖怪比人类还要可怜，于是转而开始帮助妖怪。但是因为人类不允许她的这种行为而被人类封印在了魔界。

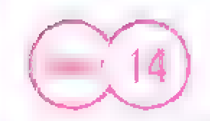
封兽 鵺（封獣 ぬえ，Nue Houjyuu）

种族：鵺

能力：使人无法辨清实体的能力

别名：未知幻想飞行少女、一会变虎一会变鸟的家伙、古代妖怪之一

Extra 头目，这次 UFO 事件的幕后黑手。非常古老的妖怪，拥有强大的力量，能够让物体失去本体，在不同的人眼中呈现出不同的样貌。原本居住在地底，因为温泉异变而回到了地面。



东方神灵庙 ～ [illegible]

系列第13作。[illegible]于导入了新的“灵界系统”，[illegible]头目。自机角色除了博丽灵梦、雾雨魔[illegible]风谷早苗外，令追加了魂魄妖梦。本作[illegible]于2011年3月13日例大祭公开，但由于3月11日本东北地方太平洋近海地震而被ZUN押后，网络体验版亦提前至4月15日公开。



类型：弹幕射击游戏

平台：Windows 2000/XP/7

开发：上海爱莉丝幻乐团

发行：上海爱莉丝幻乐团

设计师：ZUN

模式：1人

发行日期：网络体验版：2011年4月14日

正式版：20011年8月13日（C80）

委托贩卖：2011年9月11日

[illegible]

[illegible]人类、妖怪[illegible]

[illegible]

类型：犯规的自动诱[illegible]

特殊能力：被弹判定较小

[illegible]

类型：信赖的攻击重视型

特殊能力：道具回收较容易

灵界模式特殊设定：有较高的攻击力和移动速度

东风谷早苗

类型：安全的广范围攻击型

特殊能力：灵界计量表的回复速度较快

灵界模式特殊设定：无

魂魄妖梦

类型：猛烈的居合斩型

特殊能力：[illegible]可使用蓄力攻击，此外[illegible]

灵界模式特殊设定：有较高的攻击力；即使处于低速模式时也会中止发弹，但无论是否使用低速模式蓄力，自机射击都会强制成为前方中距离、中范围攻击。

头目角色

西行寺幽幽子

作中向误以为神灵和冥界有关的灵梦提示神灵与寺庙坟场之间的关系。使用妖梦自机时为了阻止灵梦等人带着妖梦离开白玉楼去调[illegible]件而展开对战，但最后还是让妖梦她们[illegible]调查神灵事件了。

幽谷响子（幽谷 響，Kasodani Kyouko）

种族：山彦

住处：命莲寺

能力：反射声音的能力

别名：诵经的山彦、陈腐平凡的[illegible]

山彦妖怪，即幽谷响。能够制造[illegible]寺的妖怪僧侣，反对杀生。攻击灵梦的理由[illegible]为袭击人类是妖怪僧的修行之一，攻击妖梦的理

由则因为以为灵梦的楼观剑是拿来杀生的。

多多良 小伞

本作中在墓地吓人时反被宫古芳香驱离，向灵梦请求帮助，结果被灵梦误以为是妖怪出没。对妖梦是主动攻击。

宫古 芳香（宫古 芳香，Miyako Yoshika）

种族：僵尸

住处：命莲寺坟场→仙界

能力：什么都能吃的能力

别名：忠诚的尸体

被青娥施术复活的古代日本尸体，也就是僵尸。通过吃四周的灵体回复体力，被她的毒爪或毒牙咬到会变成僵尸。力气很大，但是行动速度慢而且动作迟钝，所以要躲开她并不是很困难。经常徘徊在命莲寺的坟墓，会对路过的妖怪进行攻击，这对命莲寺造成不少困扰。

霍 青娥（霍 青娥，Kaku Seiga）

种族：邪仙

住处：梦殿大祀庙（命莲寺地底→仙界）

能力：穿墙的能力

别名：青娥娘娘

别名：穿墙邪仙、无理非道的仙人

仙人，穿墙邪仙。阻止灵梦进入大祀庙，喜欢操纵尸体。从远东来到日本传播道教的仙人，在游戏中的名称为“青娥娘娘”。因为她为了成仙做过一些不太光明正大的事，所以被众仙贬为邪仙。名字来自《聊斋志异》青娥篇里的男主角霍桓和女主角青娥，背景的对联“霞彩临门八蜡配天赫濯，海澄启宇六龙随地封迁”是台湾台北霞海城隍庙的对联。

苏我 屠自古（蘇我 屠自古，Soga no Tojiko）

种族：亡灵

能力：操纵雷电的能力

别名：神の末裔の亡霊　神祇末裔的亡灵

住处：梦殿大祀庙（命莲寺地底→仙界）

豪族亡灵，没有脚，有两条尾巴。屠自古生前是苏我氏，在历史上苏我氏与物部氏属于冤家对头的关系，但是现在她与布都的关系并没有那么糟。原型是圣德太子的妻子之一刀自古郎女。

物部 布都（物部 布都，Mononobe no Futo）

种族：人类?

住处：梦殿大祀庙（命莲寺地底→仙界）

能力：操纵风水的能力

别名：古代日本的尸解仙、掌管龙脉的风水师

种族不明，似乎是“人”。自称解尸仙，其实是个道士。过去与神子、青娥一起研究仙术的过程中，自愿作神子尸解术的试验品，死过一次之后复活。思考模式就像是脱节的古代人，经常与神子一起行动。原型来自崇峻天皇之妻布都姬。

丰聪耳 神子

（豊聡耳 神子，Toyosatomimi no Miko）

种族：圣人

住处：神灵庙（命莲寺地底→仙界）

能力：同时听十个人说话的能力

别名：圣德道士、监管宇宙的全能道士、天资英明的仙人

从长眠中苏醒过来的圣人。真实身分是圣德太子，过去用佛教治理国家的同时也在暗地里修行道术，不过身体被侵蚀，所以最后使用了尸解并陷入长眠。等待复活的时候将灵庙迁到幻想乡，十分不满于白莲将命莲寺建立在大祀庙的正上方。现在和白莲属于竞争关系，经常用一些僵硬的佛教理论来调侃她。

封兽 鵺

本作中为了向白莲报恩，从幻想乡外找来“强大助手”帮助白莲抵抗圣人，但结果却越帮越忙。

二岩 猯藏

（二ッ岩 マミゾウ，Futatsuiwa Mamizou

种族：化狸

住处：不明（幻想乡外界）→命莲寺

能力：变身能力

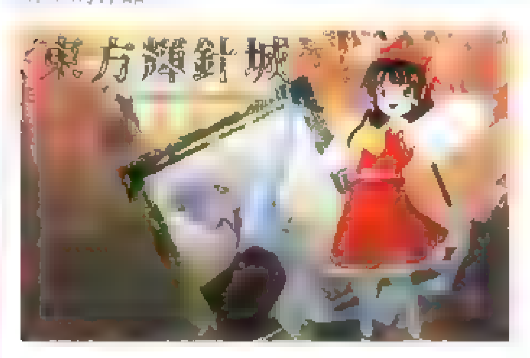
别名：化狸十变化、绝无仅有的外来妖怪、也捉不住的狸猫伪装者、随时提供惊吓的妖怪狸

血统纯正的妖怪狸猫，是十分古老的妖怪。因为听说圣人复活会对妖怪造极大影响，所以特地从外界赶来给老朋友帮忙。原型是佐渡岛的妖怪狸首领二岩团三郎。



东方辉针城 ~ Double Dealing Character

系列第14作。本作的正式版发表于刚刚结束的C84，延续了《神灵庙》的卡符练习模式，据称是“既不创新也不怀古，2000年代新怀古弹幕射击”。本作也是系列中第一部使用1280×960分辨率的作品。



类型：弹幕射击游戏
平台：Windows 2000/XP/7/8
开发：上海爱莉丝幻乐团
发行：上海爱莉丝幻乐团
设计师：ZUN
模式：1人
发行日期：体验版：2013年5月26日（例大祭10）
体验版下载：20013年7月19日
正式版：2009年8月12日（C84）

故事背景

灵梦、魔理沙和咲夜的武器突然自己行动起来，同时各地的妖怪也发生了叛乱，三人必须选择使用武器或者放弃武器进行战斗。

自机介绍

本作自机有三名，各自可选择是否使用妖器。使用妖器与否会影响角色的特殊能力与玩法。

博丽灵梦

使用妖气“御币”

类型：玩弄的回避重视型

不使用妖器

类型：传统的正面模式型

雾雨魔理沙

使用妖器“迷你八卦炉”

类型：散热的威力重视型

不使用妖器

类型：自给自足的灵力吸取型

十六夜咲夜

使用妖器“银刃”

类型：闪耀的银刃牵制攻击型

不使用妖器

类型：悭俭家的道具增加型

头目角色

琪露诺

本作中在看到灵梦等人后兴奋地跑去挑战，结果被揍了一顿。战斗结束后请求灵梦等人帮助退治入侵雾之湖的若鹭姬。

若鹭姬（わかさぎ姫，Wakasagihime）（图：第九章同人 东方辉针城3）

住处：雾之湖

种族：人鱼

能力：在水中力量增强程度的能力

别名：栖息于淡水的人鱼

わかさぎ的和名为若鹭，因此命名。

突然出现在雾之湖中的淡水人鱼。性格属于老实稳重系，对人类没有敌对心理。但是这样的她却因为小槌魔力的影响变得偏激起来，摆动尾鳍时造成的波浪导致湖中心湖周围的生态发生变化，影响了湖上生物的生活。

赤蛮奇（赤蛮奇，Sekibanki）

种族：辘轳首、飞头蛮

住处：人间之里

能力：使头飞起来的能力

别名：奇怪的辘轳首

在人类村庄混迹于人类之中生活的妖怪。因

为可以让头飞出去所以各种便利（一方面也有无头骑士之称）。性格比较高傲，与人类和妖怪都无法相处地很融洽。今年夏天在人类和妖怪因为祭典而情绪高涨的时候，她却以否定的眼光看待这些，一个人悄悄地生活着。但是这次却因为万宝槌魔力的影响开始吵闹起来。

今泉 影狼（今泉 影狼，Imaizumi Kagerou）

种族：狼人

住处：迷途之竹林

能力：满月之夜变身成为狼人的能力

别名：林中的狼人

出没于竹林中的狼人，被咲夜误认为是狼男，不过其实是外面世界的已经灭绝的日本狼女。拥有沉稳的性格，即使变身为狼之后也不失冷静。似乎很在意自己在满月之日毛发增多，因此藏起自己的样子静静地生活着。但是这次却因为万宝槌魔力的影响变得凶暴起来。

九十九 弁弁（九十九 弁々，Tsukumo Benben）

种族：付丧神

住处：天守阁

能力：发出声音就能演奏的能力

别名：老旧琵琶的附丧神

传统乐器的付丧神。沉着冷静犹如大人般的姐姐角色。手中拿着附有光弦的琵琶。与九十九八桥之间并无血缘关系，只是因为是同时成为付丧神的，所以二人以姐妹相称。符卡的名称来自《平氏物语》，手中的琵琶推断是日本诗人平经正所持有的名为“青山”的琵琶。

九十九 八桥

（九十九 八橋，Tsukumo Yatsuhashi）

种族：付丧神

住处：天守阁

能力：发出声音就能演奏的能力

别名：老旧古筝的附丧神

传统乐器的付丧神。争强好胜少根筋的妹妹角色。身边包围着光的弦线，模仿成琴的模样。姐妹二人的目的是借由道具来征服世界，梦想着实现一个道具能够自由行动、能够毫无遗憾地发挥全部力量的理想乡，不过她们的这种想法其实是受到了万宝槌魔力的影响。

鬼人 正邪（鬼人 正邪，Kijin Seija）

种族：天邪鬼

住处：天守阁

能力：颠倒所有事物的能力

别名：逆袭的天邪鬼

企图下克上的天邪鬼。有着鬼的外观，不过“天邪鬼”是一种似是而非的存在，也有一说是天邪鬼并不是鬼，而是一种性格扭曲的妖怪。正邪的性格确实扭曲地异常，她的野心是把幻想乡整个翻转过来，毁掉如今这个由强者稳定支配的幻想乡，把这里变成一个由弱者说了算的世界。只是她并没有能够实现这个梦想的力量，于是就盯上了小人手上的秘宝“万宝槌”。

少名 针妙丸

（少名 針妙丸，Sukuna Shinmyoumaru）

种族：一寸法师

住处：天守阁

能力：使用万宝槌的能力

别名：小人的末裔

一寸法师的末裔，拥有能够使用万宝槌的能力，但是对万宝槌的历史一无所知所以被正邪利用了。万宝槌是初代一寸法师获得的鬼之秘宝，拥有引发奇迹的力量，但这样的力量来自鬼之魔力，所以不能随便使用。小人族的一人曾经打破禁忌，用万宝槌建立了辉针城，导致连城带小人族一起被幽闭在了鬼的世界。

堀川 雷鼓（堀川 雷鼓，Horikawa Raiko）

种族：付丧神

能力：让任何事物配合节奏的能力

别名：梦幻的打击乐手

和太古的付丧神。意识到万宝槌魔力的影响之后，果断地舍弃了作为自己身体的和太古与作为魔力之源的和太古演奏者，前往外面的世界找到了新鼓和演奏者，从而获得了新的魔力，这样就能避免万宝槌进入魔力回收期时变回一般的道具了。她也把这个方法传授给了其他的付丧神。



东方萃梦想 ～ Immaterial and Missing Power.

[illegible]第7.5作。本作是第一次和同人游戏开发[illegible]边境合作开发的首个弹幕格斗游戏，由[illegible]（黄昏フロンティア）负责程序开发，[illegible]乐团负责人物设定、场景设定[illegible]情和音乐设计。使用角色基于《永夜抄》和[illegible]魔乡》再外加一名新角色，共[illegible]名角色登场（通[illegible]的打开条件可多使用1名角色）。



类型：弹幕格斗游戏

平台：Windows 2000/XP/7/8

开发：上海爱莉丝幻乐团、黄昏边境

发行：黄昏边境

设计师：ZUN

模式：1 人

发行日期　表现测试：2004 年 4 月 18 日

体验版：2004 年 8 月 15 日

正式版：2004 年 12 月 30 日（C67）



[illegible]，幻想乡的少女们开始了每[illegible]一次[illegible]，幻想乡也出现[illegible]股不[illegible]的妖[illegible]，但奇怪的是，没任何怪[illegible]虽然如此，博丽灵梦及其他少女们都开始觉得有些问题，于是各自开始了[illegible]

登场人物

[illegible]灵梦 博丽神社的巫女，跟平时一样安稳地[illegible]什么事情都不想地生活着。

雾雨魔理沙 普通[illegible]魔法使，住在[illegible]魔法森林中，进行[illegible]

十六夜咲夜 红魔馆的女仆，[illegible]看孩子、要[illegible]

魂魄妖梦 住在白玉楼的庭师。半人[illegible]虚幻。性格太过正直单纯，常常被人[illegible]。

爱莉丝・玛嘉托洛伊德 纯粹的魔法使。住在有着令人不舒服的气氛的森林中。

蕾米莉亚・斯卡雷特 红魔馆的主人，活了500年以上的吸血鬼。因为有个忠实又能干的女仆在，所以[illegible]天都在充分地任性着

帕秋莉・诺蕾姬 住在红魔馆的魔女。基本上足不出户，是个身体虚弱的家里蹲。

西行寺幽幽子 住在白玉楼里的亡灵少女，飘着[illegible]娜优雅的身体，说着意味不明的话。

八云紫 幻想乡的妖怪，如同字面[illegible]样妖孽又怪异。住在境界的屋子里，无人知道那在什么地方。

红美玲 住在红魔馆里的妖怪，擅长武术。担任门[illegible]一职。

伊吹萃香（伊吹 萃香，Ibuk[illegible] Suika）

[illegible]

[illegible]

[illegible]

别名：萃集的梦想、虚幻、以及百鬼夜行，太古的时代，小小的百鬼夜，细雨的百鬼夜行，不羁奔放的古豪，不羁奔放的鬼

在幻想乡已经很久没有见到鬼[illegible]，不知为何最近突然现身在幻想乡的鬼。[illegible]平时总是拿着一个装满酒的酒壶，醉醺醺地前后[illegible]身材矮小，有着想象不到的怪力。能力是[illegible]事物的疏密，可以让任何事物散开集合，例如召集众人开宴会，或者让自己变成雾状。与星熊勇仪同为鬼族四天王之一，古时和其他鬼[illegible]离开了鬼国。角色原型为日本平安时代著名的"百鬼之王"酒吞童子。

17 东方绯想天 ~ Scarlet Weather Rhapsody

系列第10.5作。本作的游戏制作主要由黄昏边境负责，ZUN负责剧本、新角色设定以及音乐，是由a.phes制作的。本作在《萃梦想》的基础上加入了"卡片组系统"以及"天气系统"。角色除了《萃梦想》中有故事模式的10名外，加了《永夜抄》中的铃仙·优昙华院·稻叶、《花映塚》中的射命丸文和小野塚小町，加上本作新登场的2名，总共有15名登场角色。

类型：弹幕格斗游戏



平台：Windows 2000/XP/7/8
开发：上海爱莉丝幻乐团、黄昏边境
发行：黄昏边境
销售：黄昏边境
设计师：ZUN
模式：1人
发行日期：表现测试plus：2007年8月17日（C72）
Web体验版：2008年4月29日
正式版：2008年5月25日（例大祭5）

故事简介

……夏天，……天气异常……，……博丽神社下起了……然而不止这些，某个清晨，……神社突然因为一场局部的地震而倒塌。幻……为了调查出这场异变的真相而……来了

登场人物

博丽灵梦／雾雨魔理沙／十六夜咲夜／爱莉丝·玛格特罗依德／帕秋莉·诺雷姬／魂魄妖梦／蕾米莉亚·斯卡蕾特／西行寺幽幽子／八云紫／伊吹萃香／铃仙·优昙华院·稻叶／小野冢小町／射命丸文

新登场角色

永江 衣玖（永江 衣玖，Nagae Iku）

种族：妖怪（龙宫的使者）

住处：云之中

能力：读取环境的能力

别名：美丽的绯之衣、飞天的稀有道具

龙宫的使者，住在龙的世界和人间界之间的……妖怪。生活在云中，守护着龙神。能听懂龙的语言，将重要的事情传达给人类和妖怪。本人性格温和而悠闲，不会主动挑起纷争，但不知怎么总被卷入到纷争中去。能力是读取周围……氛），所以总是能迅速地把握现场的状况……其中。本身的工作是告知地震将来临之事

比那名居 天子（比那名居 天子，Hinanawi Tenshi）

种族：后天的天人

住处：天界

能力：操纵大地的能力

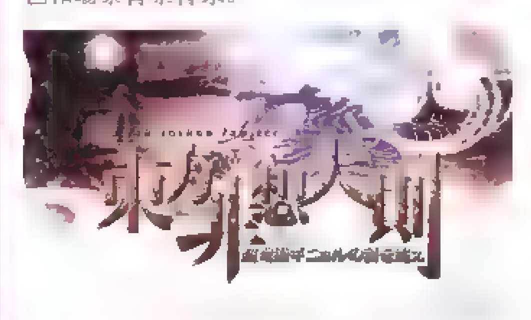
别名：……非想天之女、有顶天的大小姐、幼小心灵的有顶天

住在天界的天人。比那名居一族是管理幻想乡地震的神官名居一族的部下，当名居一族飞升成为天人的时候，比那名居一族也因为侍奉有功而到天界居住。由于在天界宽容的环境中长大，天子的性格十分任性骄纵、我行我素。她对天界的日子感到无聊，看到地上时常发生异变，便也利用要石和绯想之剑引发了一次小型的地震，并导致了博丽神社倒塌



东方非想天则 ~ 追寻特大型人偶之谜

系列第 12.3 作。本作同样由黄昏边境与上海爱丽丝幻乐团共同制作，并与《星莲船》一起在 C76 上首次发行，因为《行星船》是由 ZUN 直接创作的，因此《非想天则》的作品编号排于《星莲船》之后。《非想天则》既可以作为单独的游戏，同时也是《绯想天》的附加盘，如果持有《绯想天》士程式则能够使用《绯想天》中的既有角色和音乐。本作增加了五名角色、五种天气系统与若干种的系统卡，并多了让玩家可以自定四组卡片组合后任选其一使用的设计。另外在对战模式中玩家还可以根据自己的喜好自由改变默认的人物衣着颜色和场景背景音乐。



类型：弹幕格斗游戏
平台：Windows 2000/XP/7/8
开发：上海爱莉丝幻乐团、黄昏边境
发行：黄昏边境
销售：黄昏边境
设计师：ZUN
模式：1 人
发行日期：正式版：2009 年 8 月 15 日（C76）

故事背景

夏季的某日，幻想乡出现了一个巨大的人影，刚好让东风谷早苗、琪露诺与红美铃三人发现，带着疑惑准备展开调查

登场人物

新登场角色

非想天则（非想天則）

在河童之山的山脚下，应泄矢诹访子的要求，由河童制作的“巨大妖怪型自動操作人形”，用于宣传“未来水妖バザー”。据东风谷早苗所说，有 10 层楼高，约 100 米高。引发《非想天则》故事的源头。外表为一个巨大的机器人，内部中空，由核融合炉加热水产生蒸汽来推动机器像人般运动。

傀儡巨偶（ゴリアテ人形）

在琪露诺路线中，最终关头目爱莉丝·玛嘉特罗伊德最后会使用 Spell Card“试験中‘ゴリアテ人形’”将小型人偶巨大化，以此制造出来的巨大人偶。可以漂浮移动，武器为两把大剑。傀儡巨偶出现的限定时间之内，爱莉丝与巨偶双双处于无敌状态，因此玩家只能持续回避。

太岁（大鲶）

故事最终出现的头目，非使用角色。顾名思义，是一条非常庞大的鲶鱼。向红美玲派遣了好几个刺客，意图通过战斗消耗美玲的体力，然后借机夺走她的力量实现自己的复活。是会为幻想乡招来灾祸的“太岁星君的影子之一”、“传说中的大鲶”，与一心守护幻想乡的红美玲势如水火。

可用角色

《绯想天》既有角色

博丽灵梦 / 雾雨魔理沙 / 帕秋莉·诺蕾姬 / 十六夜咲夜 / 蕾米莉亚·斯卡蕾特 / 爱莉丝·玛嘉特罗伊德 / 魂魄妖梦 / 西行寺幽幽子 / 八云紫 / 铃仙·优昙华院·因幡 / 伊吹萃香 / 射命丸文 / 小野冢小町 / 永江衣玖 / 比那名居天子

本作新增角色

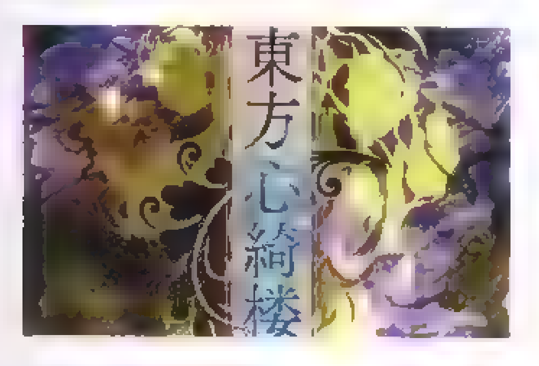
东风谷早苗 / 琪露诺 / 红美铃 / 泄矢诹访子 / 灵乌路空（注：其中东风谷早苗、琪露诺与红美玲 3 名拥有故事模式）





东方心綺楼 ~ Hopeless Masquerade

系列第13.5作。本作的角色画面与系列里的[illegible]格斗游戏有较大差别，引入了浮空格斗机制和人气计算系统，符卡触发操作更直观，而且原[illegible]屏幕分辨率首次提高到了720P。



类型：弹幕格斗游戏
平台：Windows 2000/XP/7/8
开发：上海爱莉丝幻乐团、黄昏边境
发行：黄昏边境 / 销售：黄昏边境
设计师：ZUN
模式：1人
发行日期：体验版：2012年12月30日（C83）
Web体验版：2013年4月12日
Web体验版 rev2：2013年5月13日
正式版：2013年5月26日

故事背景

由于接[illegible]连[illegible]的天灾，郁闷的氛围充斥着人[illegible]村，村里的秩序渐渐地被打乱了。对于这[illegible]象，有群人抱持着不同的观点，那就是宗教[illegible]。他们打着要掌握混乱人心的算盘，准备在[illegible]秩序之前收集信仰。建立寺庙的僧侣，舍弃[illegible]的道士，还有想要复兴神权的巫女，这[illegible]方[illegible]，要为人气展开争夺。

登场人物

[illegible]

八百万神明的代言人。为了[illegible]的人气而决定与其[illegible]战斗。

雾雨魔理沙

代表人类的魔法使。在宗教家们占便宜之前，决定先下手为强，为增加自己的同伴而战斗。

云居[illegible]轮 & 云山

拥有压倒性实力的妖怪行者。[illegible]寺的时候遇到了前来挑战的人。

圣白莲

超越了人类的阿闍梨。在这个道德沦的世间，以“力为方便”的原则加入了华丽的战斗。

物部布都

身为掌握龙脉的风水师[illegible]内心而与其他宗教家展开了斗争。

丰聪耳神子

身为司掌宇宙的全能道[illegible]门的希望，决定打倒[illegible]，从而[illegible]人心

河城荷取

[illegible]的[illegible]宗教家而行动起来。

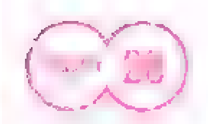
[illegible]

[illegible]想上的人格保持者。什么都不记得，只因为[illegible]件奇特事件引起的决斗而改变了日常。

秦心（秦 こころ，Hata no Kokoro）

种族：面灵气
住处：不明
能力：操纵感情程度的能力
别名：表情丰富的扑克脸

历史悠久的能面化成的付丧神，总共有66张面具，[illegible]共代表66种情绪，但因为情绪太多，因此常用的只有喜怒哀乐四种。利用不同的面具控制自己的情绪，同时也会影响到周围的人。因为遗失了“希望”的面具，因此秦心的情感平衡崩坏进入暴走，进而影响到人之里的居民，引发了[illegible]阵暗闹。



东方文花帖 ~ Shoot the Bullet

东方第9.5作。本作是书籍作品《东方文花帖 ~ Bohemian Archive in Japanese Red》的游戏部分，作者ZUN原本是预定将本作收录在书籍的CD-ROM部分的，但是由于制作时间上的问题，最后被自行分开发售。在本作中，过往的大部分登场角色都会作为敌人出场，自机只有在书籍《文花帖》和游戏《花映冢》中有出现过的"射命丸文"。虽然本作是一款弹幕射击游戏，但与之前的作品不同，自机没有任何的攻击手段，游戏规则是"只要拍下指定数量的照片便能过关"。故事模式的10个等级加上Extra模式，共有11个等级的敌人可供挑战。

在游戏推出初期，内容并未完善，作者随后先后发布了不同的更新档供下载。在ver1.0.a的更新档中，ZUN宣布将会追加名为"号外1"的额外关卡，并表示日后会追加更多的内容关卡。可是直到2006年前半年过完也不见消息，一些东方的爱好者们便去信询问，作者回复说会在夏季的CM之后着手开发。但是到了10月，由于作者宣布正在进行新作的开发，所以最后追加额外关卡的计划一直都没有实现。直至2010年3月3日，作者才宣布推出文花帖第二弹"Double Spoiler ~ 东方文花帖"



类型：弹幕射击游戏

平台：Windows 2000/XP

开发：上海爱莉丝幻乐团

发行：上海爱丽丝幻乐团

销售：上海爱丽丝幻乐团

设计师：ZUN　模式：1人

发行日期：正式版：2005年12月30日（C69）

委托贩卖：2006年2月24日

故事背景

《文花帖》，那是幻想乡的文库，天狗射命丸文为了发行《文文。新闻》而用作记下所见所闻的笔记本。射命丸文为了采集资料，而游走于幻想乡各地，向不同的人类和妖怪进行采访。

登场人物

自机

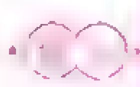
射命丸 文（射命丸 文）

《文花帖》的主角，幻想乡的文库报纸《文文。新闻》的编辑。为了搜集足够的题材，于是出发前往幻想乡各地挑战不同的人类和妖怪，进行弹幕的拍摄。

头目角色

基本上各头目的场景2~4个不等，在Extra中则固定为4个。

LEVEL	登场人物
LEVEL1	莉格露·奈特巴格
	露米娅
LEVEL 2	琪露诺
	蕾迪·霍瓦特罗克
LEVEL 3	爱莉丝·玛嘉托洛伊德
	上白泽慧音
LEVEL 4	铃仙·优昙华院·稻叶
	因幡帝
	梅蒂森·梅兰可莉
LEVEL 5	红美铃
	帕邱莉·诺蕾姬
LEVEL 6	橙
	魂魄妖梦
LEVEL 7	十六夜咲夜
	蕾米莉亚·斯卡蕾特
LEVEL 8	八云蓝
	西行寺幽幽子
LEVEL 9	八意永琳
	蓬莱山辉夜
LEVEL 10	小野冢小町
	四季映姬·亚玛萨那度
LEVEL Ex	芙兰朵露·斯卡蕾特
	八云紫
	藤原妹红
	伊吹萃香





DS东方文花帖～[illegible]

系列第 12.5 作。本作为《东方文花帖 ～ Shoot the Bullet》的续作，增加了自 9.5 作以来的新人物。[illegible]除了[illegible]的射命丸文外，达到某些条件还可以使用新自机姬海棠极。而且关卡内容得到了丰[illegible]，实现了[illegible]作前[illegible]文花帖[illegible]中提到增加更多的关卡的承诺。



类型：弹幕射击游戏
平台：Windows 2000/XP
开发：上海爱莉丝幻乐团
发行：上海爱丽丝幻乐团
销售：上海爱丽丝幻乐团
设计师：ZUN 模式：1 人
发行日期：正式版：2012 年 3 月 14 日（例大祭 7）

故事背景

大狗射命丸文又一次为了编写《文文。新闻》新的新闻报道，游走于幻想乡各处，记录人类和[illegible]除外，姬海棠极为做好[illegible]自己的新闻报，试图跟踪文的采访，却发现了文的秘密。

登场人物

自机角色

射命丸 文（射命丸 文，Shameimaru Aya）

报纸《文文。新闻》的编辑。为了搜集到足够的题材，出发前往幻想乡各地挑战不同的人类和妖怪，进行弹幕的拍摄。

[illegible]

种族：鸦天狗

能力：使用念写的能力

别名：菜鸟对抗记者、当代的念写记者

和射命丸文一样都是天狗的摄影记者，使用“念写”的能力撰写新闻。所谓“念写”，就是只要在相机中输入一定的关键字，就会出现与其相关的照片的能力。因为有这种能力，极不需要出门即可采写新闻。她有一家名叫《花果子念报》的报纸，但是由于在新闻的时效性和新鲜感等方面存在一些问题，因此没有什么人气。于是她便将注意力放到了射命丸文的《文々。新聞》上面，决定跟踪文外出采访新闻的过程，以学习更快捷地采集新闻的方法，但是却意外地发现文所谓的采写新闻，其实就是[illegible]

[illegible]

LEVEL	登场人物
LEVEL1	秋穰子
	秋静叶
LEVEL2	水桥帕露西
	键山雏
LEVEL3	黑谷山女
	多多良小伞
	琪斯美
LEVEL4	河城荷取
	犬走椛
LEVEL5	云居一轮 & 云山
	村纱水蜜
LEVEL6	星熊勇仪
	伊吹萃香
LEVEL7	寅丸 星
	娜兹琳
LEVEL8	火焰猫燐
	灵乌路 空
LEVEL9	古明地觉
	古明 恋
LEVEL10	比那名居天子
	永江衣玖
LEVEL11	八坂神奈子
	洩矢诹访子
LEVEL12	圣白莲
	封獸鵺
LEVEL Ex	博丽灵梦
	雾雨魔理沙
	东风谷早苗
LEVEL SPOILER	姬海棠极
	射命丸文



妖精大战争 ～ 东方三月精

系列第12.8作。本作是同名书籍《东方三月精》[illegible]的游戏部分，述说由琪露诺与三妖精之间展开大对抗的故事，增加了与《文化帖》中“摄影”[illegible]“冰冻”功能，与其他系列作相比较短。游戏的角色立绘由漫画《东方三月精的》作者比良坂真琴担任，因此本作成为Windows弹幕射击系列作中，初次由ZUN以外的人担任人设的作品，不过结局CG仍旧由ZUN本人绘制。本作的游戏概念，简单来说就是“操作琪露诺（チルノ）把能避开的弹幕冻结的爽快游戏”，自机角色也只有琪露诺一名。玩家要操纵琪露诺过关斩将，将三妖精打败。难度与以往作品，分为Easy、Normal、Hard、Lunatic四种。另外目前游戏的正式版（1.00a）不支持Windows 2000的操作系统。



类型：弹幕冰冻游戏
平台：Windows XP
开发：上海爱莉丝幻乐团
发行：上海爱丽丝幻乐团
销售：上海爱丽丝幻乐团
设计师：ZUN
模式：1人
发行日期：正式版：2010年8月14日（C78）

故事背景

冰之妖精琪露诺一如既往无忧无虑地生活着，某天当她外出的时候，她的家突然遭到不知什么人的破坏而倒塌了。倒塌的房子上面插着奇怪的棋子，棋子上面画了[illegible]似曾相识的妖怪作为[illegible]。[illegible]愤怒的琪露诺于是拿了棋子，[illegible]。就这样，妖精们的大战开始了。

登场人物

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

本来三妖精在讨论要怎么让人类的社会陷入恐怖之中，结果就讨论到要拉拢曾有过一面之缘的琪露诺，但却因为桑妮的[illegible]导致琪露诺的家被毁，可说是导致这次妖精大战争开打的元凶。

露娜柴尔德（ルナチャイルド，Luna Child）

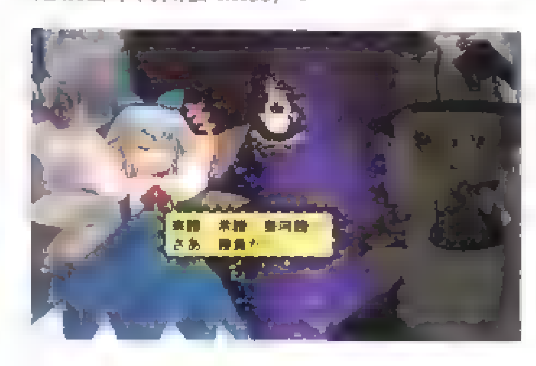
参与这次妖精大战争的三妖精之一，在本作中担任吐槽的位置居多。

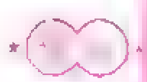
丝妲莎菲雅
（スターサファイア，Star Sapphire）

参与这次妖精大战争的三妖精之一，琪露诺便是从她的口中知道谁毁了她的家（虽然丝塔表示桑妮只是想打个招呼）。

雾雨魔理沙
（きりさめまりさ，Marisa Kirisame）

由于受到某人的建议，琪露诺决定找人类挑战[illegible]的对象。她也很干脆地接受了琪露诺的挑战，并以“不会致死的雷射”对她放水（但是被击中仍然会MISS）。





Chapter 23

东方香霖堂 ~ Curiosities of Lotus Asia

由东方系列的作者ZUN亲自撰写，与东方故事有着相关的小说。主角为森近霖之助，他也是东方系列作品中唯一一个有台词的人类男性角色。最初在日本电玩情报杂志《カラフルPUREGIRL》上连载，因为该杂志停刊而迁移到《Magazine Etoile》，后又在ハイランド社《エルナビ》刊载，以小说的形式公开内容，最后转至角川的《电击萌王》连载，全26话已完结。2010年9月30日由ASCII Media Works出版了单行本，负责小说插画的是唖采弦二。



故事背景

故事讲述了一系列穿插在东方各作时间轴之间的小故事。小说故事以森近霖之助为第一人称（只有第六话《雾雨的火炉》上篇的一小部分是以雾雨魔理沙为第一人称来叙述的），记录不同的人和妖到幻想乡的古道具屋——香霖堂中所发生的事。小说以从灵梦和魔理沙的不同的角度来观看东方思想的姿态与特征，内容较为严谨详细，对东方的背景进行了补充和拓展。

登场人物

森近 霖之助

（森近 霖之助，Morichika Rinnosuke）

种族：半人半妖

住处：香霖堂

能力：了解未知道具的名称与用途的能力

别名：古道具店“香霖堂”店主

香霖堂的老板，是东方系列中少数的男性之一。居住在魔法之森附近的一个古道具屋“香霖堂”，学识丰富，喜欢看书和沉思，在很久之前曾在雾雨家做学徒并认识小时候的魔理沙，两人算是青梅竹马的关系。他也是对魔理沙的人生有重大影响的人物，魔理沙之所以会收集蘑菇钻研和使用星星相关的魔法，都是因为霖之助。本作八卦炉也是霖之助制作并在魔理沙离家时送给她的。魔理沙对他的昵称为“香霖”。他的能力是可以得知道具的名称和用途，可是却无法得知其使用方法，有时候还会有误解道具用途的情况。由于是半妖的关系，不吃东西也不会死，也不会生病。另外，他是整个东方Project系列当中第一个正式登场的男性角色。

读书的妖怪少女（本を読んでいた妖怪少女）

种族：妖怪

住处：香霖堂

别名：香霖堂的读书妖怪

登场

在小说第一话中登场的读书妖怪，只出现了两话。身穿蓝紫色连衣裙，头上有角或耳朵，身后有紫色的翅膀，发色为暗红褐色，瞳孔为金色。在路旁看书时被灵梦攻击，并被灵梦打了起来，后被灵梦进行并把书抢走了。为了拿回被抢走的书而追着灵梦进入香霖堂，为了避免在店内开战而被雾雨魔理沙带走，之后没再出现。没有正式名称，基于外形，爱好者以朱鹭子（ときこ，Tokiko）称呼。

魔理沙父亲（魔理沙の父 / 霧雨の親父さん）

人里之中最大的道具屋“雾雨家”的主人，森近霖之助在雾雨家打工时曾得到他很多照顾，被霖之助尊称为雾雨亲父（霧雨の親父さん）。在单行卷第20话中与森近霖之助时隔10年之后再次见面，但是并没有关于其外貌方面的描写。从《萃梦想》等其他作品中可以得知魔理沙已经与父亲断绝了关系，目前是什么状态还不明晰。



东方三月精

由ZUN参与编剧、与东方Project故事背景相关的官方漫画，连载于日本漫画杂志《月刊Comp Ace》，主要讲述光之三妖精与其他东方Project角色发生的故事。最初5话由松倉ねむ担任画师，故事后页附有ZUN写的《上海アリス通信（上海爱丽丝通信）》，《上海アリス通信》内的四格漫画由比良坂真琴绘画。之后自《梅雨の別荘》一话开始，画师改由比良坂真琴担当，话数亦从第1话重新开始。本系列现有三部漫画，一部附载小说和一部游戏。



简介

东方三月精 ~ Eastern and Little Nature Deity

别称"旧三月精"，ZUN参与编剧，松倉ねむ绘画，于2005年3月至2006年3月在《月刊Comp Ace》上连载，共6话（0-5话），故事后页附有由ZUN所写的《上海アリス通信》，《上海アリス通信》内的四格漫画由比良坂真琴绘画。于2007年1月发售一部单行本，附带一篇由ZUN编写的小说《东方三月精 ~ Strange and bright Nature Deity.》和一张音乐专辑CD。

东方三月精 ~ Strange and Bright Nature Deity

别称"新三月精"，由于原画师松倉ねむ因为健康问题中止了漫画创作，画师改为比良坂真琴，开始使用新的标题并重置了话数。除了第四话以外的前五话依然附有ZUN的《上海アリス通信》。于2006年5月至2009年 月在《月刊Comp Ace》上连载，共25话。在2008年1月23日、2009年2月18日和2009年8月26日发售三本单行本，每本附带一张音乐专辑CD。

东方三月精 ~ Oriental Sacred Place

"新三月精"完结后的续作，仍由比良坂真琴担当画师，2009年5月至2012年3月在《月刊Comp Ace》连载，每隔月一话，共18话。在2010年3月20日、2011年3月26日与2012年3月21日发售三本单行本，每本附带一张音乐专辑CD。《三月精》系列故事至此正式结束。

登场人物

光之三妖精

喜欢搞恶作剧的三只妖精，原本住在魔法之森的一棵大树上，后来搬到了博丽神社后面的大树。"光之三妖精"的叫法出自妖怪之山的"深山的大天狗"对其的合称。

桑妮蜜儿可（サニーミルク，Sunny Milk）

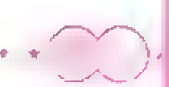
光之三妖精中代表太阳的妖精，扎着蓬松短辫，性格活泼，表情丰富，是三妖精中的领头。受伤后在日光下可以自行恢复。拥有操纵光线的能力，能使人迷路，在雨天时会感到不适。很能吃，而且吃东西时不会留意周围环境，所以可以对其恶作剧。

露娜柴尔德（ルナチャイルド，Luna Child）

光之三妖精中代表月亮的妖精，有着卷卷的头发。拥有消除声音的能力，令周围突然寂静起来。走路经常会摔倒。性格不太友善，常常偷窃，据目击者称曾看到她偷咖啡豆。是三月精中比较聪明冷静的一个，常常吐槽其他两个人的行为。

丝妲莎菲雅（スターサファイア，Star Sapphire）

光之三妖精代表星光的妖精，黑长直发。拥有探知周围活动生物的能力，性格比较和善，但当日和月妖精搞恶作剧被人发现时会第一个消失，性格有点腹黑，能力不受天气因素影响，恢复较慢。





东方梦月抄

迅社与ZUN合作的官方大型企划，由漫画、小说、四格三个主要部分构成。漫画部分与小说部分共同构成了《梦月抄》系列的主线故事，剧情较为严谨和严肃。四格部分则以轻松幽默的方式描写了与主线故事同时发生的其他事情。《梦月抄》系列围绕着第二次幻想月面战争的剧情进行展开，登场人物数量众多，对于东方系列的背景和历史设定都有着相当程度的补充和完善。系列企划三个部分均已完结，并已单行本化。

东方梦月抄 ～ Silent Sinner in Blue.

系列的漫画部分，由ZUN编剧，秋★枝负责作画。该漫画从2007年6月起开始在一迅社旗下的杂志《Comic Rex》上连载，并于2009年4月完结。单行本共三卷，分别于2008年4月9日、2008年12月9日和2009年10月9日发售。其中上卷附赠了一张音乐CD。本作与小说部分共同构成了《梦月抄》系列的主线故事，是系列中最先连载的作品。

每话列表

话数	日文标题	中文标题
1	賢者の計画	贤者的计划
2	玉兎の手紙	玉兔の手紙
3	紅いロケット	红色火箭
4	旧友の雨月	旧友的雨月
5	住吉計画	住吉计划
6	三神式月ロケット	三神型登月火箭
7	月のお姫様	月球的公主
8	賢者の封書	贤者的密信
9	住吉・イン・ブルー	住吉•In•Blue
10	幻想ケープカナベラル	幻想乡发射场
11	青い宙を行く	飞翔蔚蓝的天空
12	豊かの海	丰饶之海
13	月面の美しさ	月面之美
14	金属の戦い	金属之战
15	星屑の人間	星辰的引导者
16	旧友の地図	老友的地图
17	二十七と三分の一の民	月轮的陷阱
18	月の頭脳	月之头脑
19	縛られた大地の神	被束缚的大地女神
20	最後にして幽かな穢れ	最后留下的微小污垢
最终话	青の宴	青之宴

东方梦月抄 ～ Cage in Lunatic Runagate.

系列的小说部分，由ZUN亲自撰写，TOKIAME负责插画。该小说从2007年6月起开始在一迅社旗下的杂志《Chara ☆ Mel》上连载，并于2009年6月完结。单行本于2009年12月25日发售。

每话列表

话数	日文标题	中文标题	主人公
1	賢者の追憶	贤者的追忆	八意永琳
2	三千年の玉	三千年之玉	蓬莱山辉夜
3	浄土の竜宮城	净土龙宫城	绵月丰姬
4	不尽の火	无尽之火	藤原妹红
5	果てしなく低い地上から	自无比低矮的地上	八云紫
6	愚者の封書	愚者的封书	令仙
7	半身半義	半身半义	魂魄妖梦
最终话	二つの望郷 前編 二つの望郷 後編	两个望乡 前篇 两个望乡 后篇	（二人称形式）

东方梦月抄 ～ 月上的因幡和地上的因幡

系列的四格漫画部分，由ZUN提供原案，荒田俊平（あらたとしひら）负责作画。该漫画从2007年6月起开始在一迅社旗下的杂志《まんが4コマKINGSぱれっと》上连载，并于2009年12月完结。单行本分上下两卷，分别于2009年8月22日和2010年7月22日发售，每本都有着不同封面的"限定版"。另有三篇特别篇出现在CM一迅社的小册子中，并未收录在连载和单行本中。本作以永远亭的两只妖怪兔铃仙和因幡帝为主角讲述了《梦月抄》主线之外的故事，内容比较轻松搞笑。ZUN在本作中没直接参与编剧，只提供了故事大纲，由作画对故事细节进行编写。

登场人物

绵月姐妹

月之公主，现月之使者的领导者，为八意永琳的的远亲，在永琳杀死月之使者和辉夜在地上逃亡时接替了原来八意永琳月之使者的领导者的

职务，负责训练月面防卫队的战斗月兔和负责监视地面的情况。在永琳背叛后一直有着追捕永琳的任务，但由于永琳曾经是她们的老师，出于对她的尊敬和信任而一直没有执行。

绵月 丰姬（綿月 豊姫，Watatsuki no Toyohime）

种族：月人

能力：连系海与山的力量

别名：连系海与山的月之公主

个性悠闲而烂漫，态度和蔼，为人亲切，拥有天才的头脑。在月之使者中负责监视地上。理解永琳所说的“神隐”的原理并运用这种能力的少数人之一，月都中少数能够连系月都与地上、表之月与里之月的能力者。铃仙·优昙华院·稻叶的饲主。

绵月 依姬（綿月 依姫，Watatsuki no Yorihime）

种族：月人

能力：神灵凭依的力量

别名：受神灵凭附的月之公主

丰姬的妹妹。个性严肃认真，头脑清晰，对姐姐豊姫的不拘小节感到头痛，永琳說的任何事都能迅速吸收。在月之使者中负责训练月兔。能将各式各样的神明凭依在自己身上并自在地使用它们，其实力就算碰上蕾米莉亚、灵梦、魔理沙、咲夜四人也能获得压倒性胜利。

冷仙（レイセン，Reisen）

种族：月兔

能力：不明

登场：《儚月抄》

由于厌恶为嫦娥赎罪捣药，身穿月之羽衣降临地面，寻求永琳保护的玉兔。降临地上时被灵梦发现，并受到保护疗养伤势，为了避免身份被怀疑，和铃仙一样着装伪装成了地上的妖怪兔。在与永琳接触之后，永琳要她捎信给住在月球的绵月姐妹。由于逃亡至地球是犯罪行为所以被判做丰姬的宠物，丰姬还替她取了与前任宠物（铃仙·优昙华院·稻叶）相同的名字“レイセン”（也被东方爱好者们称作“铃仙二号”）。

玉兔（玉兎，Togyokuto）

铃仙·优昙华院·因幡和冷仙所属的物种，原来在月球上的物种，能力强悍但个性散漫，在月球人来之后被奴役为月球人做低级的工作，包括为了嫦娥赎罪而不断地捣药、打扫卫生以及战斗等。喜欢捕风捉影流传谣言，并越传越离谱。耳朵可以拆卸，月兔间可以相互远距离交流来传递信息。

月夜见（月夜見，Tukuyomi）

夜与月之都的王，月之神。在远古时期带着自己亲族和可信赖的人移居里之月的贤者，与永琳关系很好。

嫦娥（嫦娥，Jyouga）

吃了永琳制作的蓬莱之药而被幽禁在月都的人物，真正的名字地上人是无法发音的。

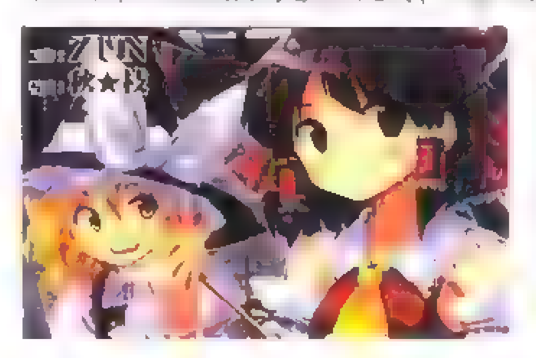
水江 浦嶋子

（水江 浦嶋子，Mizueno Uranoshimako）

小说篇中提及因为神隐被传送到月之都的人。在捕鱼时抓到一只瑞龟而被连接上了地上海与月之海的通道，“神隐”到月之都，在月之都住了几年后想回去，豊姬在永琳的建议下将他冬眠几百年后与一个玉匣一起送回去，后来他回去后打开了玉匣变成了老人。他在月之都的故事被当时的淳和天皇认为是蓬莱国，而死后被赐予筒川大神明并修建神社供奉。人物源于浦岛太郎。

岩笠（岩笠，Ihakasa）

小说篇中奉天皇之命将蓬莱山辉夜的蓬莱之药送往富士山烧毁的士兵领队，在木花咲耶姬告知士兵们和妹红销毁的是蓬莱之药，并降中杀死



他的全部士兵，逼使他和妹红将药运到八之岳山时，出于对辉夜的报复，被妹红踹下山并偷走了药，生死不明。人物源于竹取物语。





东方茨歌仙 ~ Wild and Horned Hermit.

由ZUN编剧、あずまあや作画的官方漫画，又名《东方茨歌仙》，从20[illegible]年[illegible]月号开始在一迅社旗下的杂志《Chara Mel Febri》上连载，也在同社刊《Comic REX》2011年5–6月号和2012年3-4月刊发表过“出張版（番外篇）”。本漫画以茨木华扇讲为主角，述发生在幻想乡里的故事，剧情偏向明朗轻快。目前发行了两本单行本，第二本预订于2013年7月27日发售，并且分为通常版以及包含茨木华扇小型手办的特装版。



登场人物

种族：仙人（自称）

住处：妖怪之山深处内的修道场

能力：目前不明

别名：独臂有角的仙人

突然出现在博丽神社，并自称为仙人的少女。受到魔理沙的邀请，时常拜访博丽神社。操弄着无数的动物，有着仙人般的谈吐举止，而且相当爱说教。住在妖怪深山里的修道场。右臂缠满了绷带，里面是中空的。登场时除了“茨华仙”这个名字以外，还另外用括号注记了“茨木华扇”这个名字。目前最大的敌人是死神和妖怪，和小町之间的关系不明，但能确定小町并不是来取她性命的死神。能够徒手捏碎怨灵，因此怨灵都害怕她。第二话说明华仙的仙人身份是华仙刻意模仿的，似乎为了隐瞒某个事实，随着剧情的演变，发现华仙有着越来越多鬼族的特征，例如戴着镣铐的手腕、过人的酒量和专属的酒器等，和身为鬼族“四天王”的勇仪和萃香皆熟识，名字来自于酒



吞童子的手下茨木童子，右手臂被切断来自于源赖光砍断茨木童子的传说。酒吞童子、星熊童子、茨木童子都是日本鬼怪历史有明确记载的恶鬼，酒吞暗指的是萃香，星熊暗指是勇仪，若按此猜测茨木暗指的是华仙，那华仙可能同为四天王之一。

每话列表

话数	日文标题	中文标题
1	片腕有角の仙人	独臂有角的仙人
2	意図的に捨てられた技術と地獄	有所意图而遭舍弃的技术与地狱
3	罪人の金鉱床	罪人的金矿床
4	信仰の人工湖	信仰的人工湖
5	仙人の本分	仙人的本分
6	雷の持つ見えない毒	雷电所带的不可见之毒
7	本物の福の神	真正的福神
8	狐の奸計	狐的奸计
9	新旧の妖怪	新旧的妖怪
10	帚木の別天地	帚木的别天地
11	運松庵の太公望	运松庵的太公望
12	地獄のお迎え	地狱的使者
13	河を捨てた河童	舍弃河的河童
14	人間に好かれる妖怪	被人类所喜爱的妖怪
15	人の寄りつかない神社	无人靠近的神社
16	鬼の酒器	鬼之酒器
17	梅雨の奇石	梅雨的奇石
18	月の頭脳	月之头脑
19	縛られた大地の神	被束缚的大地女神
20	最後にして幽かな穢れ	最后留下的微小污垢
最终话	宵の宴	宵之宴



东方铃奈庵 ~ Forbidden Scrollery.

是由ZUN编剧、春河もえ作画的官方漫画。该漫画从2012年10月开始在《月刊Comp Ace》[illegible]连载。[illegible]角是本漫画中出场的新角色本居小铃，故事场景是人类村落的租书屋[illegible]。

“KOSUZU”、下[illegible]有“铃奈庵”字样的围裙，[illegible]眼镜[illegible]，与灵梦在《茨歌仙》前就认识。书店收集大量的图书，包括各种外来书和魔法类书籍，能读懂其他人读不懂的书籍，在故事开始前不久可能觉醒了能利用书籍上的力量的能力。



登场人物

[illegible]

种族：人类

能力：[illegible]人无法[illegible]书籍

别名：判读眼的爱书家

居住在人间之里租书屋铃奈庵的主人之女，[illegible]“铃奈庵”[illegible]。身着格[illegible]、摇铃状发饰、[illegible]的[illegible]少女。她在铃奈庵[illegible]

每话列表

话数	日文标题	中文标题
1	幻想の稀覯本	幻想的珍奇本
2	妖怪退治の師走 前編	妖怪退治的腊月 前篇
3	妖怪退治の師走 後編	妖怪退治的腊月 后篇
4	私家版 百鬼夜行絵巻 前編	私家版百鬼夜行绘卷 前篇
5	私家版 百鬼夜行絵巻 後編	私家版百鬼夜行绘卷 后篇
6	珍獣の飼育資格 前編	珍兽的饲养资格 前篇
7	珍獣の飼育資格 後編	珍兽的饲养资格 后篇
8	お稲荷さんの頭巾 前編	稻荷大人的头巾 前篇
9	お稲荷さんの頭巾 後編	稻荷大人的头巾 后篇
10	骨木の別天地	骨木的别天地
11	運松庵の太公望	运松庵的太公望
12	地獄のお迎え	地狱的使者
13	河を捨てた河童	舍弃河的河童
14	人間に好かれる妖怪	被人类所喜爱的妖怪
15	人の寄りつかない神社	无人靠近的神社
16	鬼の酒器	鬼之酒器
17	梅雨の奇石	梅雨的奇石
18	月の頭脳	月之头脑
19	縛られた大地の神	被束缚的大地女神
20	最後にして幽かな穢れ	最后留下的微小污垢
最终话	青の宴	青之宴



The Grimoire of Marisa

中文译作《魔理沙的魔导书》或《魔理沙的弹幕回忆[illegible]》，是2009年7月由一迅社发售的东方Project[illegible]资料设定集，[illegible]编为ZUN，封面图[illegible]由唖采弦二[illegible]唖采弦[illegible]绘制，插[illegible]由[illegible]（手妇武士）负责。

本书[illegible]要以[illegible]魔理沙[illegible]描述对从《东方灵异传》至[illegible]中登场角色所使用的符卡的感想和对符卡系统的一些介绍，里面含有大量符卡的截图和魔理沙的评价[illegible]。“[illegible]攻略或[illegible]资料等有助于游戏进行的资料”，[illegible]魔理沙的视角对各种符卡进行评价，不[illegible]攻略该符卡的信息。在本书前页有以魔理沙的口吻写着“没有规则的世界里弹幕毫无意义”。本书附带一张CD和数张桌面墙纸，其中CD包含一首新曲《魔法使いの憂鬱》和一首曾发表过的曲子《スプートニク幻夜》。

东方求闻史纪 ～

本书是东方 Project 的第一本官方设定集，使用角色稗田阿求的视角对幻想乡的历史、角色、种族设定等进行记述。本书由 ZUN 编写，于 2006 年 12 月 27 日由一迅社发售，附带一张包含 3 首 FM 风格乐曲和 3 种桌面壁纸的 CD。在发售前一个月（2006 年 11 月），由 ZUN 编剧、秋★枝绘画的东方求闻史纪的关联漫画《可记忆的幻想乡（原版标题为“東方求聞史記　～ 記憶する幻想郷”）》在 Comic REX 12 月号上刊登，一话完结。

内容概要

全书主要内容基于系列内的虚构作品《幻想乡缘起》整理而成。从设定上，《幻想乡缘起》是 1200 年前由稗田家为了避免当时居住在幻想乡人间之里的人类被妖怪所伤害而撰写的，通过亲身探访和收录其他人的口头信息，以十分真实和详细的方式记录幻想乡的所有细节信息，以让人间之里的人类能及时避开会出现妖怪的地方和如何提防妖怪。《求闻史纪》就是基于《幻想乡缘起》，对应从《红魔乡》至《花映冢》时期所出现的事物所整理出来的，按照《幻想乡缘起》的章节结构，分为〈妖怪图鉴〉〈英雄传〉〈危险地区向导〉和〈未解决资料〉四部分。

登场角色

稗田阿求（稗田 阿求，Hieda no Akyuu）

种族：人类

能力：过目不忘的能力

别名：幻想乡的记忆、轮回九代的博学者

稗田家御阿礼之子的第九代转生，现稗田家的主人，年龄约 10 岁，也是幻想乡与外界隔绝后第一位转生的御阿礼之子。负责撰写《幻想乡缘起》，写下幻想乡的每人每事。稗田家的御阿礼之子每代都是转生的，同一个灵魂投胎到不同的身体，每代转生后的记忆都会消失，但必会保留过目不忘的能力，只是相对的体质都比较弱，一般很少外出。撰写的文章都会交由八云紫过目，人类想要的话也可以要求她将自己写入历史中。上白泽慧音大部分的历史资料来源都是由她提供的。

东方求闻口授

一迅社于 2012 年 4 月 27 日发售的东方 Project 设定资料集，由 ZUN 主编，匡吉まさきち、TOKIAME、阿樱、あずまあや、キソネ多位插画师提供插画。本作与前作《东方求闻史记》相仿，记录从《东方风神录》至《东方神灵庙》的人物设定与故事环境，但是方式略有改变，是以由雾雨魔理沙做主持，稗田阿求为记录，以三教（神、道、佛教）在幻想乡的势力为主题的座谈会来进行的，另附有《文文。新闻》（射命丸文的报纸）和《花果子念报》（姫海棠极的报纸）的内容，对故事进一步补充。

第一部：新势力到底为幻想乡带来了些什么

第二部：所谓幻想乡之外的世界的现状

第三部：妖怪的今与昔，所谓的新妖怪

第四部：被厌恶者的现状与未来

第五部：在幻想乡里宗教和信仰是必要的吗

第六部：之后来谈妖怪退治的话题吧

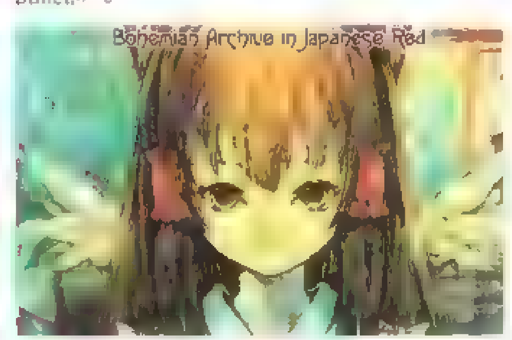
第六部以外的文文新闻和花果子念报

稗田阿求的后记

ZUN 的后记 / 特典访谈

Chapter 31 东方文花帖 ~ Bohemian Archive in Japanese Red

《东方文花帖 ~ Bohemian Archive in Japanese Red.》是一迅社在2005年夏发行的东方Project的官方Fanbook。前半部分内容为由ZUN编写并有数位画师参与绘图、以在《花映塚》中登场的射命丸文所发行的报纸《文文。新闻》为主题所作的访谈式小说，记述幻想乡的各种八卦事；后半部分收录了8位同人漫画家的二次同人漫画，以及ZUN的访谈。附有一张CD，其中包含了《东方花映冢 ~ Phantasmagoria of Flower View.》的体验版。后来基于本书设定，ZUN以射命丸文为主角制作了相应的游戏《东方文花帖 ~ Shoot the Bullet.》。



收录内容

风之号外

作为书本序章的漫画，原作为ZUN，漫画由叶庭担任。讲述射命丸文为了给自己新发行的报纸《文文。新闻》打广告，将称为"号外"的创刊号在幻想乡内到处散发的故事。

文文。新闻

全书的最主要部分，与各位幻想乡内人物相关、由射命丸文进行采访并编辑的访谈式体裁的小说，由ZUN执笔。内容包含了《东方花映冢 ~ Phantasmagoria of Flower View》之前的各个Windows版作品角色，《东方萃梦想 ~ Immaterial and Missing Power》、《东方香霖堂 ~ Curiosities of Lotus Asia.》、《东方三月精》中登场的角色亦有包含在内。参与这一部分插图的共有唖采弦二、alphes、綾見ちは、高阶@圣人、立羽、十夜、TOBI、八羽田共、ゆきうさぎ9位画师，当新闻报道和笔记中用到相应插图的时候，插图作者的名字会以"协助摄影"的名义出现在上面。另外，有一部分新闻报道是以由らたとしひら绘成四格漫画的形式刊登的。

同人漫画

由8位同人作家分别创作的东方二次同人漫画。

幻想日和（幻想日和） 绘师：倉澤まこと

普利兹姆利巴爱的羁绊（プリズムリバー愛の絆）-绘师：鳴海柚来

魔女们的茶会（魔女達のお茶会）-绘师：藤原俊一

永夜的狭間（永夜の狭間）-绘师：ふじみやみすず

宿敌以上天敌未满（宿敵以上天敵未満）-绘师：病

寻找春天的巫女小姐（巫女さんの小さな春さがし）-绘师：ハラオ

鬼和冰精（鬼と氷精）-绘师：kiriu

东方幻想曲（東方幻想曲）-绘师 比良坂真琴

访谈

记载了ZUN的访谈栏目——"东方"游戏设计概论。

附赠CD-ROM

东方花映冢 ~ Phantasmagoria of Flower View.的体验版/东方文花帖 ~ Shoot the Bullet.使用的3首乐曲·天狗の手帖 ~ Mysterious Note（天狗的笔记 ~ Mysterious Note）、風の循環 ~ Wind Tour（风的循环 ~ Wind Tour）、天狗が見ている ~ Black Eyes（天狗正在凝视着 ~ Black Eyes）/若干PC用墙纸





东方紫香花 ~ Seasonal Dream Vision

东方紫香花 ~ Seasonal Dream Vision 是虎[illegible]于在 2005 年 1 月发售的一个东方 Project 的同人[illegible]不是以 ZUN 的名义推出作品，但仍由[illegible]指定了以花为主题的收录范围，收录了[illegible]所作的同人漫画，另附有 ZUN 所写的小说[illegible]音乐 CD，所以为具有半官方性质的同人[illegible]本书封面共有四种，对应四个季节。



收录内容

日文标题	中文译名	作者
[illegible]～願わくは～	樱～心愿～	D　さとPON
[illegible]～約束	白诘草与约定	瑛庭
[illegible]月花～ホトト[illegible]	东方皋月花～杜鹃～	SINRA
[illegible]薔薇の育て方	蓝色蔷薇的育成方法	氷川翔
[illegible]ノユウナ[illegible]ロ～[illegible]たて紅なり～	月见草·自由之心～吾亦红矣～	樱宫祐 雨水
[illegible]ードロップ～冬[illegible]物～	Snowdrop ～冬日的赠品～	綾見ちは
春[illegible]桜吹雪[illegible]ひとり	晴朗春光下的樱吹雪与美少女一人	夢里まくら
[illegible]メマリーにじか[illegible]どる	返回迷迭香之刻	Katzeh
[illegible]ネモネ	鲜红的银莲花	やむっ
[illegible]一夜華	几千几方的一夜华	如月爽
[illegible]	翠岚吹华	鳴海柚来
[illegible]秋桜	永远的秋樱	比良坂真琴
[illegible]桜を見る	遇见秋樱	うり, り
福寿草	福寿草	氷雨けんた
[illegible]	樱花放心	里村蓍
[illegible]	梅雨の奇石	梅雨的奇石
[illegible]	月の頭脳	月之头脑
[illegible]	縛られた大地の神	被束缚的大地女神
[illegible]	最後に残して幽かな穢れ	最后留下的微小污垢
最终话	青の宴	青之宴

本书前半部分收录的漫画的内容，由 ZUN 制定主题，与花相关。

小说

[illegible]部分收录了由 ZUN 编写的小说[illegible]六十年ぶりに紫に香る花（六十年一个轮回的紫香花）[illegible]，故事与[illegible]东方花映冢[illegible]的剧情（特别是 Extra 的剧情）相互照应与补充。

音乐 CD

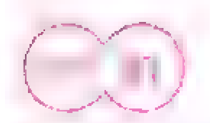
标题	原曲	作曲家
卯月の正月	竹取飛翔 ～ Lunatic Princess	S.S.H
五月魔人形	ヴワル魔法図書館	にょ
本物の雨を見抜け	夢想時空	岸田
全ては鐵姫の為に	千年幻想郷 ～ History of the Moon	山西利治 & なみへい
幻想の夏、妖怪の夏	東方封魔録 ～ 幽幻乱舞	ESTi
彼岸街道	天空の花の都	setzer
蓬莱の冠雪に何を思うか	Strawberry Crisis!!	矢鴇つかさ
11 月の雨	メインテーマ	下田祐
過ぎ去る年は柔らかい幻想を運ぶ	アリスマエステラ	ビートまりお
幻想元旦	東方妖々夢 ～ Ancient Temple	椎名治美
八方慮方大胆無敵	御伽の国の鬼が島 ～ Missing Power	どぶウサギ
幻想の桜、二月の紫色	乙女戦士 ～ Heart of Valkyrie	九十九百太郎
六十年目の東方裁判		ZUN
秋の中に桜を見る	遇见秋樱	うらうり
福寿草	福寿草	氷雨けんた
桜花放心	樱花放心	里村蓍
17	梅雨の奇石	梅雨的奇石
18	月の頭脳	月之头脑
19	縛られた大地の神	被束缚的大地女神
20	最後に残して幽かな穢れ	最后留下的微小污垢
最终话	青の宴	青之宴

本书附赠的 CD-ROM 中收录了以上 13 首曲目。前 12 首均为其他编曲家进行编曲的二次同人曲，一组 12 首分别代表 12 个月，表示一年的主题。而最终曲则是 ZUN 自作自编的曲目，起到总结的作用。

全部曲目的选曲、曲名、顺序均由 ZUN 决定和安排。

07th Expansion

龙骑士07，这个名字在acg的历史上绝对不会被人忘却，只因为龙骑士07创造了一大同人奇迹中的《寒蝉鸣泣之时》。这个游戏的制作是由同人社团07th Expansion完成的，龙骑士07是这个社团的代表。



07th Expansion[illegible]

龙骑士07（笔名）本人生于昭和48年（1973年），他所出生的[illegible]代，[illegible]兴起的年代。龙骑士07在同年[illegible]之余，接触了大量的动画和游戏，据说他[illegible]笔记本上[illegible]半是漫画。龙骑士07是如此的热爱游戏和动画，但他的父亲却无法理解这种玩物丧志的行为。为[illegible]龙骑士07[illegible]，他[illegible]游戏机藏了起来，[illegible]时候龙骑士07[illegible]边玩游戏。[illegible]戏外，龙骑士07还喜欢阅读小说，[illegible]克里斯蒂为代表的古典派推理小说[illegible]，[illegible]欢日本的江户川乱步以及横沟正史等作者笔下的小说。这为他日后撰写推理系游戏剧本，提供了很大的帮助。

对游戏和动画十分感兴趣的龙骑士07，之后进入了一家美术专科学校学习。进入美术专科学校以后，龙骑[illegible]人小说和漫画，[illegible]之路[illegible]基础。[illegible]美术专科学校[illegible]，龙骑士07已经参加[illegible]次comic market了。少年时期的梦想与同人会上的盛况交织，让龙骑士07产生了自己创作故事的想法。龙骑士07从美术专科学校毕业时，一个机会出现了。一个剧团发布了剧本招募比赛，得到这[illegible]的龙骑士07非常激动，连夜赶出了自己的剧本《雏见泽车站》。将自己的剧本投递到剧团，但剧本落选了。不肯放弃的龙骑士07，在接下来的日子里辗转于游戏公司的面试，但都被拒绝了。连番的打击，让龙骑士07非常沮丧，但工作还是要找的。最终龙骑士07找到了一份西装店的工作，在工作的同时又报了公务员考试。西装店的工作经历给龙骑士07日后的工作带来了很大的帮助，在后来制作游戏《海猫鸣泣之时》时，龙骑士07就利用自己在西服店工作的经验，为人物设计了数套西服。所幸龙骑士07通过了公务员考试，一



↑《寒蝉鸣泣之时》小说版在2007年由讲谈社出版，龙骑士07亲自执笔。

开始的挫折并没有完全击败他。在担当公务员数个月后，龙骑士07决定辞去公务员的工作。因为日本的公务员工作压力很大，但最重要的原因还是因为龙骑士07成[illegible]了自己的[illegible]成[illegible]社团的时候，龙骑[illegible]也为自己起了笔名，就是现在的“龙骑士07”。[illegible]这个笔名是[illegible]起的，[illegible]来于《Fina.Fantasy5》（最终幻想5），在《最终幻想5》

[illegible]、有个[illegible]龙骑[illegible]，这个就成了[illegible]的[illegible]。名字的[illegible]龙骑[illegible]最[illegible][illegible]，女主人公[illegible]



←《寒蝉鸣泣之时》小说完全基于游戏剧本改编，小说的画面人设基于游戏重新绘制。

龙骑士07成为公务员后，天天忙于工作，再[illegible]触过游戏业界的事情。有一天，龙骑士07的[illegible]なるせ椿突然找到他，告诉他制作Leaf T.C.G[illegible]的事情。龙骑士07是leaf的粉丝，非常喜欢《痕》和《雫》这两部作品。龙骑士07决定和弟弟八咫[illegible]一起接下制作卡片的工作，なるせ椿也参与其中，负责上色和杂务。龙骑士07还获得了父母和[illegible]位弟弟时火的支持，07th Expansion就在这个[illegible]成立了。在制作原创卡片的过程中，龙骑士[illegible]识了BT，之后成了社团主业的管理员。社[illegible]，龙骑士07必须分出[illegible]精力[illegible]事务。随着社团工作的增加，龙骑士07想辞[illegible]，全身心投入创作中。辞去工作前，他曾[illegible]过父母。龙骑士07的父母做出了一个开明[illegible]，他们告诉龙骑士07，只要是他的决定，[illegible]全力支持。幸亏龙骑士07父母[illegible]，不然我们就看不到现在的《寒蝉鸣泣[illegible]》后的作品了。

因为龙骑士07十分喜欢高桥龙也的《痕》和《雫》，以及TYPE-MOON的《月姬》，从而了解到一种叫视觉小说的媒体。视觉小说（Visual novel）是冒险游戏的分支游戏[illegible]，[illegible]物（Audio book）的衍生产物。[illegible]视觉小说[illegible]，[illegible]，但[illegible]视觉小说[illegible]。视觉小说[illegible]CHUNSOFT的音声小说《弟切草》和《恐怖惊魂夜》，[illegible]视觉小说的第一作则是Leaf于1996年发售的[illegible]两类型[illegible]，同样是文字占满屏幕，图像[illegible]为次要。其后Leaf陆续推出的视觉小说系列中，《To Heart》受到玩家们的欢迎，2000年TYPE-MOON发售《月姬》的销售成绩更被称成同人界的奇迹。

《月姬》的成功给龙骑士07带来了巨大的信心，他决心做出和《月姬》类似的同人游戏，他在日后也坦诚自己受到TYPE-MOON的影响。既然是同人游戏，必须有剧本，龙骑士07[illegible]之前投稿的作品[illegible]只是个短篇剧本，龙骑士07[illegible]写，此外他还根据剧情增加了许许多多[illegible]。在《寒蝉鸣泣之时》创作的时候，龙骑士07[illegible]弟八咫樱也开始使用高桥直树的NScripter程序，



↑《寒蝉鸣泣之时》虽然是个恐怖氛围十足的故事，但游戏主题却围绕着友情和希望展开。

为游戏构造框架。选择这款游戏制作《寒蝉鸣泣之时》的原因有两点，首先NScripter是完全免费且易于操作的系统，其次《月姬》使用的程序也是NScripter，龙骑士07最终选择了这款程序

三大同人奇迹之一，《寒蝉鸣泣之时》诞生。

既然游戏程序搞定了，接下来就是剧本和原画的工作了。由于龙骑士07拥有原创同人卡牌的绘画经验，干脆将游戏的原画包办了。游戏初期根本没找到音效和音乐，都是在网上找的授权素材。龙骑士07意识到自己的原画存在各种各样的不足，就想着在剧本上下功夫。为了表现出游戏中人物的特点，龙骑士07给游戏里的角色都加上了口癖。口癖的可以让人轻松分辨说话者，这在出场人数总多的《寒蝉鸣泣之时》与《海猫鸣泣之时》里，显得至关重要。后来在拍摄《寒蝉鸣泣之时》的电影时，分辨说话者的功能显得不那么重要了，于是电影里的台词取消了人物的口癖。



← PC版的《寒蝉鸣泣之时》的人设和CG很差，移植到PS2版后进行了重新绘制。

游戏的第一章制作出来后，没有什么人注意到这款作品，龙骑士07只能去游戏实体店一家家地恳求店主贩卖这款游戏。2002年8月，《寒蝉鸣泣之时》的第一章在C62上颁布，由于龙骑士07的原画风格不能迎合玩家，最初的游戏只卖出了区区50张。有不少玩家指责原画很差，人物的脑袋很大身体很小，手也是圆圆的，将手指的缝隙都省略掉了。接下来的C63和C64里，绵流篇和祟杀篇加起来才卖出了300份。最后组里的BT先生提议龙骑士07，将鬼隐篇放到网上下载。网友们的口口相传下，《寒蝉鸣泣之时》在网络上形成了话题，也有了一定的知名度。之后龙骑士



←《寒蝉鸣泣之时》的故事核心是古手梨花身上的谜团，一切解明之时就是真相揭晓之际。

07顺利找到了固定的压片商和流通商，暇潰篇顺利卖出1500份，对于一个同人游戏来说，这已经是很大的成功了。到了目明篇时，作曲家dai加入了07th Expansion，成了社团里的音乐总监，读者们不再需要忍受刺耳mid音源。伴随着成名，龙骑士07也受到了巨大的压力。《寒蝉鸣泣之时 罪灭篇》刚刚面世时，社团受到了很多来自民间的批评。龙骑士07一度想要放弃创作，不过他最终还是决定写下去，也在这个时候辞去了公务员的身份，成为专职游戏作家。

《寒蝉鸣泣之时》是一部以剧本取胜的作品。在一个居民不足两千人的偏僻村庄，有着独特的信仰，流传着可怕的传说，一个男孩转校来到这里，无意中触及了禁忌的秘密，从此之后，可爱的女孩们突然变成了残暴的杀人凶手，战栗的疑云扩

[illegible]一座没有退场门的迷宫，将主人公绝望的困[illegible]带来巨大冲击力的猎奇杀人、散布于各[illegible]伏笔、上统的推理要素、富有个性的人物，[illegible]《寒蝉鸣泣之时》成了一部日式恐怖[illegible]

《海猫鸣泣之时》与推理小说

龙骑士07成为专职作家后，开始制作第二款[illegible]《海猫鸣泣之时》。[illegible]《寒蝉鸣泣之时》[illegible]龙骑士07决心写出能够吸引轻小说迷的推理[illegible]但他在创作中不知不觉中偏离了原来的设[illegible]最后龙骑士07在拥有两方面特点的推理作中[illegible]了轻小说的要素，这就是《海猫鸣泣之时》。《海[illegible]泣之时》的故事里充满了向推理小说致敬的[illegible]龙骑士07说过自己受到梦野久作的作品《瓶[illegible]》的影响。



↑《海猫鸣泣之时》的世界观虽然与前作一样，整个故事舞台却转移到一座孤岛上。

《寒蝉鸣泣之时》的雏见泽在现实中有原型，[illegible]于日本岐阜县西北部的[illegible]村，是个[illegible]环山的山村，自然环境非常优美。《海猫鸣泣[illegible]》也拥有原型地点，游戏中的洋馆是处于东[illegible]北区的旧古河庭园内的洋馆。这座豪华洋馆[illegible]完好，大楼梯、红绒地毯和魔女的等[illegible]都能在这座洋馆里看到。游戏主角贝阿朵莉切[illegible]的大厅也是以洋馆中的场景为原型，不过[illegible]像画不存在于这座洋馆中。

推理小说除了要有优秀的谜题，说到底故事本身也要很有趣才行。一群人聚集到一个孤岛上，[illegible]个神秘的声音宣布着：“你们都是犯下无可饶恕罪行的人，你们将受到应有的制裁”。这就是《海猫鸣泣之时》的原点，这是英国作家的小说《无人生还》。游戏在看似老套的孤岛密室杀人故事设定下，延续了寒蝉风格迥异的推理思路，层层递进，使玩家在推理的同时，站在上位世界的角度观测六轩岛发生的一切。这并不是普通的本格推理剧，无论如何推理，结果都会在意料之外[illegible]在游戏的故事里，龙骑士07设定了具有极高[illegible]度的世界观“碎片游戏”。玩家必须一遍遍地轮回，才能看到故事的结局。早在《寒蝉鸣泣之时》发布罪灭篇时，由于结局颠覆了《寒蝉鸣泣之时》的世界观，龙骑士07受到了很大的抨击。《海猫鸣泣之时》的结局公布时，玩家们发现龙骑[illegible]又犯老毛病了，纷纷大呼坑爹。不过这款游戏依旧大获成功，还被改编成动画版。



↑《海猫鸣泣之时》之时里的魔女贝伦卡斯泰露，就是前作的女主角古手梨花的化身。

龙骑士07小组成员

正所谓一个好汉三个帮，龙骑士07的背后一直有一群要好的伙伴支持着他。龙骑士07在接受媒体采访时，就说过自己不是一个人在战斗。从

早期开始，07th Expansion就只有几位龙骑士07、八咫樱、bt、dai和なるせ椿五位成员，到制作《海猫鸣泣之时》时，增加了时火、猫樱和几位辅助成员。首先是龙骑士07的亲弟弟八咫樱，他是07th Expansion最早的成员。他负责了《寒蝉鸣泣之时》的游戏程序，在NHK的节目《秋叶原的一天》和龙骑士07一同出演，向人们展示了龙骑士07一家人全体上阵制作游戏的情景。曾经禁止龙骑士07玩游戏的父亲，负责《寒蝉鸣泣之时》的市场调研工作，不论何时龙骑士07的家人都是他坚实的后盾。

提到07th Expansion小组，就不得不谈到BT和dai了。BT是从07th Expansion进校卡片制作时就加入的成员。他的加入给予龙骑士07很大的帮助，龙骑士07创作时常常收到他的建议。BT本人也帮助07th Expansion管理网站。游戏的细节部分，如《寒蝉鸣泣之时》的小游戏、《海猫鸣泣之时》中的右键系统等等。2009年BT因病去世，龙骑士07在日记里写到，BT不只是他最好的朋友，还是他最初的读者。BT辞世后，龙骑士07曾在几个月内都无法执笔创作。然后是龙骑士07的御用乐师dai了，他是音乐社团M.Graveyard的主催，从《寒蝉鸣泣之时》开始为社团制作音乐。早期的07th Expansion社团声望很低，而且还缺乏一些噱头，好几个音乐社团都拒绝帮《寒蝉鸣泣之时》制作音乐，游戏初期只能使用没有版权的免费音乐。在游戏的目明篇发表了体验版后，dai主动联系到龙骑士07，愿意为游戏作曲。在的目明篇后，《寒蝉鸣泣之时》终于有了属于自己的原创音乐。这之后的日子，dai为了《寒蝉鸣泣之时》的音乐费尽了心力，dai是有本职工作的，因为每天的工作要耗费大量的时间，不得不辞掉自己的本职工作，全身心投入游戏作曲的工作中。从那之后，从dai手上诞生了一系列的优秀曲子，《寒蝉鸣泣之时》的成功完全离不开这位无私的音乐人。



↑贝阿朵莉切原是但丁《神曲》的人物，六轩岛惨案之谜的钥匙就隐藏在她身上。



寒蝉鸣泣之时

『ひぐらしのなく頃に』

龙骑士 07 的第一部作品 本篇以出题篇和解明篇构成。作品为以昭和 50 年代之虚构村庄“雏见泽”村为舞台，并以该村之古老习俗“绵流祭”为轴所引起的一连串连续死亡事件为题材之电子小说。作品中以平行的次元轮回的形式，来讽刺人类深层充满罪恶的本性，并在结局中指出只有团结一心才可以克服。





《寒蝉鸣泣之时》解答篇

在出题篇中，所有世界为同一时间轴的不同平行世界，从各种角度给予谜题和线索。玩家在各个故事中一边解开若干旧有线索之谜 一边获悉新的线索以对故事进行推理。然后故事结束后并不会给予答案，而是在故事的后篇“解答篇”才正式给出了雏见泽五年作祟的真相，以及怎样抵达完美世界。随着原作被商业化，除了本篇外还推出了数个番外篇。《寒蝉鸣泣之时》在之后推出的番外篇后，还诞生出一系列衍生作品。



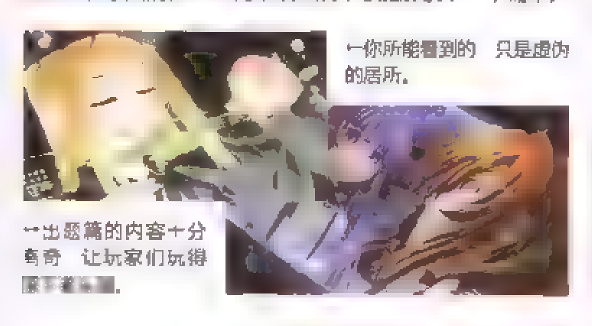


解答篇逐步解答了玩家心中的疑惑。



《寒蝉鸣泣之时》出题篇

《寒蝉鸣泣之时》的出题篇 共四章，号称解答率 1%。其实大致情况就是 在关于鬼隐篇的 100 封来信中，只有一封信命中了真相。但鬼隐篇只能说是出题篇中难度中等的篇目。在祟杀篇开头，标注了“几乎无法推理”的文字。比这个层次难度低的还有“难度高”等。而在暇潰篇前，则是让人绝望的“推理不能”。该游戏几乎没有选项 游戏主页面分为进入游戏、音乐室、庆功宴、工作室等章节部分 玩家只能在上一篇章结束后，才能解锁下一个篇章。



←你所能看到的 只是虚伪的居所。

←出题篇的内容十分离奇 让玩家们玩得[illegible]

《寒蝉鸣泣之时》衍生作品

2006 年，发售了基于《寒蝉鸣泣之时》世界观的格斗游戏。由制作了《东方绯想天》的社团制作 剧情部分使用龙骑士 07 的亲自撰写的剧本。之后《寒蝉鸣泣之时》在 ps2 和 NDS 上推出了加强版，重置了游戏画面并增加了一些新剧本。因为恐怖电影一直是日本电影的擅长题材，《寒蝉鸣泣之时》在 2009 年和 2008 年推出了两部电影版。在 2006 年和 2007 年 《寒蝉鸣泣之时》的出题篇和解答篇分别动画化 诞生了两季 TV 动画和数卷 OVA。



→不断重复的是悲伤的脚步声，邀你进门的是记忆的小碎片。

←除去游戏外，《寒蝉鸣泣之时》还推出了大量衍生作品。

海猫鸣泣之时

うみねこのなく頃に

在发表《海猫鸣泣之时》前，龙骑士07就表示接下来的作品将在同一舞台同而复始，如果不将它们综合起来就无法看穿整个故事，这是一个"多重世界故事"。即使对剧情进行推理也完全弄不明白，只能承认是魔女的魔法，这是让玩家屈服的游戏。故事中有很多向推理名作《无人生还》致敬的痕迹。

作品解说





《海猫鸣泣之时》改编动画

2009年7月1日由07th Expansion制作的《海猫鸣泣之时》，改编成的电视动画播出。动画共全4章节26话，内容改编自原作的EP1至EP4。不过TV动画仅仅制作了一期，制作班底和《寒蝉鸣泣之时》基本一致。音乐部分使用原作音乐再编曲，动画播出后，没有玩过的玩家纷纷表示看不懂，玩过原作的玩家表示不满意。据说制作组曾想过制作TV动画的第二期，但是在第一季市场反响不好的情况下，第二季的消息也遥遥无期。看来有生之年看不到《海猫鸣泣之时》的第二季了。



↑故事中登场的每一位女性角色都有丰富的剧情。



《海猫鸣泣之时》原作游戏

《海猫鸣泣之时》的原作分为出题篇和展开篇。出题篇是游戏中必须解决的主要谜题，是达到胜利的关键。展开篇则是故事的延续，基于出题篇的复杂背景再增加提示，尽管章节本身亦是一局新的谜题，亦不是直接解答。之后《海猫鸣泣之时》移植到了PS3和PS3上，启用了动画版中的游戏声优，所有人物原画按照TV版人设全部重置。不过《海猫鸣泣之时》的移植版并没加入新的剧情，只是设定了不同于原作的剧情，PSP版和PS3版内容基本相同。



←男主角右代宫战人将成为故事的关键。

→《海猫鸣泣之时》移植后，画面进行了大幅度的修改。

《海猫鸣泣之时》格斗游戏

C79上，07th Expansion发表了同人格斗游戏《黄金梦想曲》，故事发生在六轩岛，时间是1986年10月4日、5日。这款游戏是一款以FTG格斗为题材的动作游戏，玩家可以在游戏里看到那些出现在《海猫鸣泣之时》里的角色，除此之外后续的版本还增加了原创角色和剧情。每位角色都设定特有的技能和招数，作为一款同人游戏，游戏素质非常的高。这次的情节将与以往的海猫鸣泣之时略有不同，主人公将和魔女一起编织新的故事。



→右代宫楼座因为在游戏中精彩的表现被玩家称为楼座无双。

←右代宫楼座母女间的关系一直牵动着玩家的心。



神隐

《おおかみかくし》

在名声大震后，龙骑士 07 也开始与商业公司合作，其中的一款试水之作就是 PSP 上的原创 AVG 游戏《神隐之狼》，这是是一款由科乐美推出的冒险游戏，其游戏的发售时间为 2009 年 8 月 20 日，担任游戏原案及监督的是同人游戏《寒蝉鸣泣之时》及《海猫鸣泣之时》的原作者龙骑士 07。

作品解说



2 制作组人员组成 PEACH-PIT 加盟

负责《神隐之狼》游戏里人物设定工作的，是日本漫画《蔷薇少女》的作者 PEACH-PIT 组合。这次的游戏是龙骑士 07 和 PEACH-PIT 初次合作的作品。PEACH-PIT 组合的成员是两位女子，她们分别是千道万里和江原沙子。这两位女性成员一直热衷于 SD 娃娃和造型，她们笔下的角色都会透露出一丝清冷绝尘的气息，造型方面以华丽著称。从游戏角色梆名田眠身上就能清楚的看出 PEACH-PIT 组合的亮丽的手笔，可以说这个人物是《神隐之狼》这部作品的一大看点。



↑一连续的神秘杀人事件，真相究竟是

1 游戏特色 多达 20 多个的结局

游戏继承了龙骑 07 喜欢多结局的特点，根据开始章节和选择的不同，剧情会出现分歧。玩家在游戏过程中，可以进入 20 多个游戏结局。作品的日文名是一个双关语，既可以翻译成狼隐，也可以翻译成大神隐。标题中的神隐是日本传来的外来语，意即"被神怪隐藏起来"，受其招待或遭诱拐 而从人类社会消失。自古以来，日本每当有人家小孩无端失踪 聚落村民就会敲鼓并喊名搜找，如果遍寻不见，便判定"神隐"现象发生，失踪的小孩应该被神祇带走了。

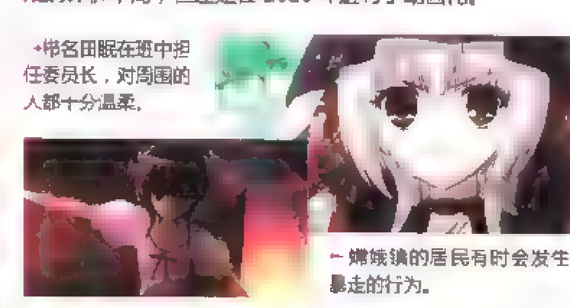


←非人亦非神，真神无人可知 这是谣传于小镇的歌谣。

←嫦娥镇每年都会举行的祭典 庆祝丰收和大神的回礼。

3 商业化的失败 游戏与动画双输

《神隐之狼》推出后，玩家反响平平。甚至有人认为这是龙骑士 07 江郎才尽的表现，闭锁的小镇、不断上演的神秘杀人事件，古老的祭典与民俗以及出现在最后的炸水坝事件，无一不让人联想到龙骑士 07 以前的作品《寒蝉鸣泣之时》。相对于《寒蝉鸣泣之时》的精致而言，《神隐之狼》无非是个拙劣的仿制品。似乎龙骑士 07 只是将雏见泽换成了别的地方 再在故事里加入一些神鬼传说而已。虽说游戏的评价不高，但还是在 2010 年进行了动画化。



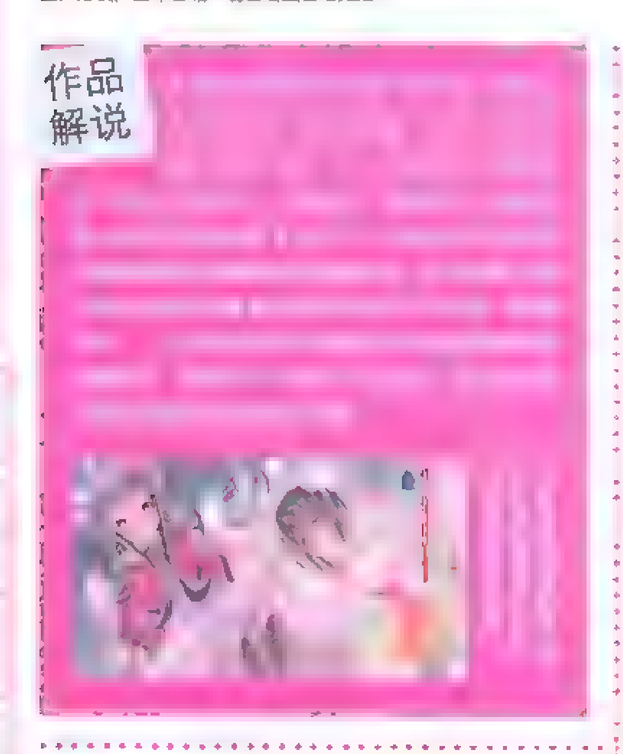
→梆名田眠在班中担任委员长，对周围的人都十分温柔。

←嫦娥镇的居民有时会发生暴走的行为。

彼岸花盛开之夜

以恐怖悬疑推理故事出名的龙骑士07在他的著作《寒蝉鸣泣之时》与《海猫鸣泣之时》相继动画化并且广受好评之后，他的恐怖悬疑系列又有了新的作品。由龙骑士07原作，西E田角色设计、应　郎作画的新连载悬疑恐怖漫画《彼岸花盛开之夜》宣布连载，现在漫画已经完结。

作品解说



2011年4月1日，龙骑士07于愚人节当天在其制作日记中宣布，《彼岸花盛开之夜》将作为《海猫鸣泣之时》的下部正统新作（短篇的形式）。刚开始人们都以为这只是个愚人节的玩笑罢了，谁也没有放在心上，但这次的愚人节企划反倒打了逆转牌，这个企划变成了现实，玩家们在Comic Market上看到了游戏的实体。同年夏天的Comic Market，《彼岸花盛开之夜》的发行了第一卷游戏版，随后的在冬季的Comic Market上，发表了《彼岸花盛开之夜》的第　卷。



→故事的女主角是位饱受欺凌的女学生。

在《彼岸花盛开之夜》的四卷漫画中，出现了八个主要人物。他们是"学校妖怪七席"中的成员，他们是君临学校的特殊存在，捕食在黑暗中彷徨的人类灵魂。这八位妖怪会通过序列来进行排名。序列第八位就是故事的女主角森谷毬枝，她几乎在每一个章节都会出现。森谷毬枝生前是一个不幸的少女，曾经遭受老师和同学的非人般的欺负和侮辱。她向校园七大不可思议中彼岸花许愿，祈求它杀害所有欺负过自己的人。结果森谷毬枝却在另一位主要角色彼岸花的诱导下，成为学校的第八大怪谈幸骚先生。



←深夜的校园，主角的祈求唤醒了妖怪彼岸花。

→森谷毬枝怀着深深的怨念，祈求彼岸花杀死所有欺负自己的人。

过去07th Expansion出品的游戏都是长篇系列作品，本作则是由一个个短篇故事构成的，除去几个主要的学校妖怪外，还有其他登场人物。游戏会根据每个故事人物的不同，采用不同的视角推进。之前漫画版在打出宣传语时，曾说出过"龙骑士07系列第一弹"的宣传语。但实际上《彼岸花盛开之夜》没有继承任何《寒蝉鸣泣之时》和《海猫鸣泣之时》的要素。游戏可以看成龙骑07对传统学校怪谈再构成解述，游戏版出现了一些漫画版中没有的人物。



→《彼岸花盛开之夜》的漫画已经完结了，给出了圆满的结局。

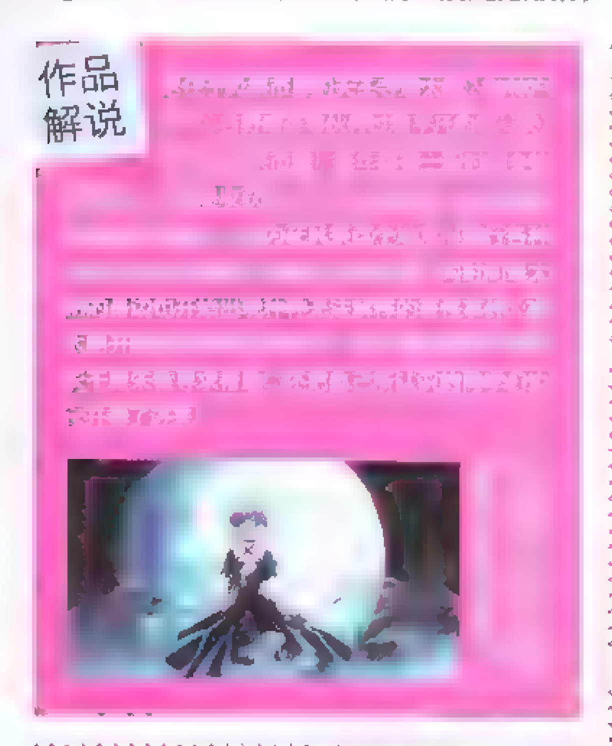
←故事主线虽然是恐怖怪谈，却包含着百合元素。

Rewrite

《リライト》

2008 年 4 月 1 日，制作组 Key 为全新游戏开设了网站。后在站内公布了游戏编剧。大多数人都认为这是 Key 社在愚人节的玩笑。由于当天是愚人节，大部分人都认为这是 Key 社开的玩笑，但这并非假情报。根据于电击 G's magazine2008 年 11 月号《Rewrite》访问中的资料被证实为真事

作品解说



提议杀死所有女主角

说起《Rewrite》的轶事　还是属龙骑士 07 的发言。据说龙骑士 07 在接手游戏分支路线的工作时，曾经问过一个很符合他风格的问题，这个问题就是“是否可以将除了女主角之外的角色全部杀死？”虽然说道龙骑士 07 和 key 就会使玩家感到巨大的反差，但龙骑士 07 也将他钟情的怪谈悬疑风格融于了《Rewrite》，但整体说来，龙骑士 07 的脚本放在《Rewrite》中也并未感到任何突兀，龙骑士 07 自己也为了配合 key 而好好的浪漫了一番　写出了一个残酷爱情剧类型的游戏故事。



↑→这次的恋爱故事对于龙骑士 07 来说是个挑战。

集结最强剧本家阵容

最终《Rewrite》在 2011 年 6 月 24 日发售，负责游戏剧本的是田中罗密欧、龙骑士 07 和都乃河勇人三位业界脚本家，其中龙骑士 07 和都乃河勇人担当了一条分支路线的创作。田中罗密欧则负责了三条路线的脚本创作。最终，担任作品监修的麻枝准给予最高评价的却是龙骑士 07 负责的游戏路线。在这条路线中玩家将会与单马尾女主角此花露琪亚一起，揭示“次世代人类”计划的真相。说起这位角色，在当时还获得了人气投票中的第三名。



←这次的故事包含了不少战斗元素。

←独中津静流患有虹膜异色症　因此在陌生前是不会摘下眼罩的。

《Rewrite》中的音乐
新生代音乐家的盛宴

《Rewrite》的音乐制作邀请了大量的作曲家，在制作过程中，key 的音乐人折户伸治邀来了好友细井聪司助阵。他虽然只参与了几首 BGM 的制作　却显示了不凡的音乐造诣。特别是神户小鸟的角色曲“ニリンソウ”（二轮草），甜美的钢琴音色让不少玩家流连忘返。虽说这次游戏音乐参与的作家过多，曲目风格有些混乱，但不影响整体游戏音乐的优秀。姑且不谈《Rewrite》的游戏，整张游戏音乐专辑极高的音乐素质在当年的游戏中也是凤毛麟角。



→游戏中的多首 bgm 非常不错　不玩游戏也可以听听音乐。

←瑚太郎的学姐千里朱音被称为校园里的魔女。

Fate/Zero

「fate zero」

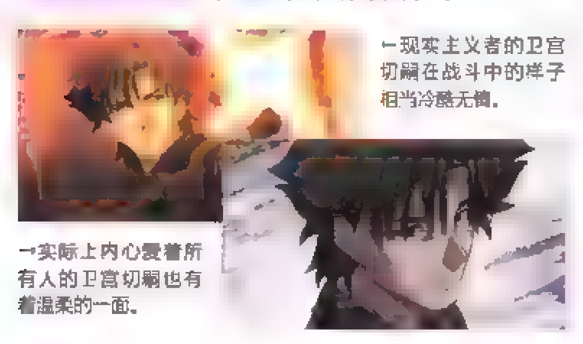
STAFF ■作者 虚渊玄■插图 武内崇■出版社 TYPE-MOON 星海社文库
■发售日 2006年12月26日-2007年12月29日■原作 奈须蘑菇

作品解说



卫宫切嗣 被称为"魔术师杀手"的男人

Saber的Master。具有火与土的双重属性。觉得魔术与机械一样，只是一种达成目标的手段。深爱着自己的妻子爱丽丝与自己女儿伊莉雅。自幼抱有"正义的一方"的理想，但因为在现实不可能实现的愿望而令他非常痛苦，希望藉圣杯的奇迹来根绝战争和实现持久的和平。代表爱因兹贝伦一族出战，为了自身坚信的正义可变得冷酷无情，对目标贯彻到底不择手段，能使用"固有时制御"。



←现实主义者的卫宫切嗣在战斗中的样子相当冷酷无情。

→实际上内心爱着所有人的卫宫切嗣也有着温柔的一面。

 Saber

真实身份为不列颠传说的骑士王亚瑟，真名为阿尔托莉亚·潘德拉刚。性格忠诚可靠，特别喜欢狮子。在这次圣杯战争中跟Master几乎没有认真对话过，反而是和代理Master爱丽斯菲尔的关系更为密切。Saber的能力被最大限度地发挥，是在从正面进行堂堂正正的搏斗之时，这是既充满骑士的荣誉，也符合阿尔托莉亚审美感的战斗方式。理所当然地，就算是作战，她也讨厌卑鄙的行动。



 言峰绮礼

Assassin的Master。远坂时臣的弟子，曾经是教会的"代行者"。依照父亲的令命以帮助远坂时臣为目的参加圣杯战争。与一般人的感官不同，对他而言所谓愉快的事物皆为常人眼中的罪恶。然而无论是身为父亲的璃正还是身为老师的时臣，都没有能够看出绮礼的本质。后期受Archer的语言诱惑开始追求愉悦，联同Archer背叛远坂时臣，把远坂时臣杀害。而Archer则成为言峰绮礼新的Servant。



 Archer

真实身份为英雄王吉尔加美什，为苏美传说中乌鲁克的国王。从者中的最强，被誉为"英灵杀手"的男人，如果认真对战的话就是"无敌的从者"。作为所有神话的起源，拥有典藏了世界上一切珍宝的宝库，甚至连所有英灵宝具的原型也被收藏其中。完全是一个自大狂妄、自我中心的英灵。喜欢以"杂种"代替"你"作为称呼。对Saber抱有特殊的感情。

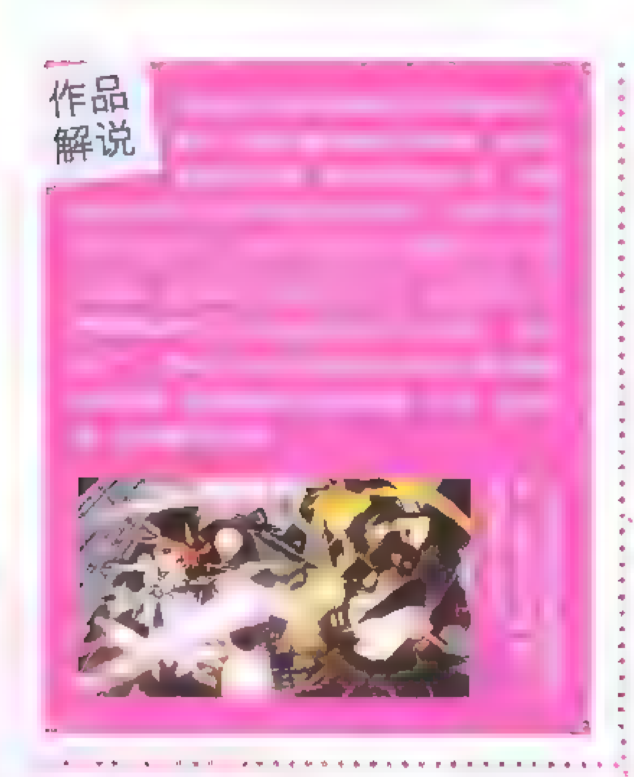




魔法少女奈叶

STAFF ■原作　都筑真纪■导演　新房昭之■编剧　都筑真纪■人物设定　奥田泰弘■动画制作　SEVEN ARCS
CAST ■高町奈叶　田村由香里■菲特·泰斯塔罗沙　水树奈奈

作品解说



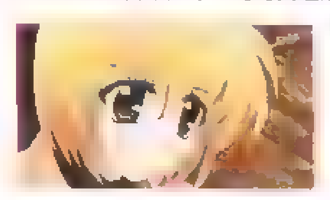
菲特·泰斯塔罗沙

外表年龄为9岁，魔法和战斗知识为硕士水平，性格冷静，沉默寡言，予人难以亲近之感。但其实她是一个非常善良的少女，因其母亲未曾给予她应有的母爱，令她感到相当孤寂，也因此接受母亲的要求，进行严酷的战斗训练，以及收集宝石种子的违法行动。后来菲特得知了自己的出生缘由，虽然最后仍失去了母亲，不过因为奈叶的扶持，让她变得坚强、变得更有勇气与意志力去守护她想守护的东西。



尤诺

登场年龄为9岁，原先居住于米得基鲁达，从事遗迹的挖掘与探索方面的工作。平时见人时是以雪貂的外表现身，奈叶一度误以他真的就是只雪貂。尤诺对魔法及古代遗产方面的知识相当丰富，除此以外也是个相当博学多闻的人。名字取自于日本汽车公司马自达旗下的Eunos。动画第三季中登场龄为19岁，任职于时空管理局无限书库，担任书库创立以来首任的管理长。



高町奈叶

初登场年龄为9岁，居住于海鸣市，就读私立圣祥大学附属小学三年级，左撇子，擅长数理，不擅体育。奈叶是一个开朗又富有正义感的女孩，无法对他人的寂寞和悲伤视而不见，习惯隐藏心事。由于幼时与亚理沙以及铃香结为朋友的经过，使她有着行动前倾听对方想法的前提。不论是无印中的菲特·泰斯塔罗沙、A's中的守护骑士，奈叶的耐心与言语都让她们产生了改变。



←奈叶天真可爱的笑容总是非常的治愈。

←战斗中的坚定的少女会比平时显得更加耀眼。

艾尔芙

外表年龄约16岁，是菲特的使魔，平时以狼犬外表示人。艾尔芙个性鲜明，她与菲特的感情名为主仆，实为姊妹，拥有很深的羁绊。对于总是隐藏心中想法的菲特，她一直相当担心，同时她也对于菲特的母亲普蕾希亚对待菲特的态度一直不能谅解。第三季中的艾尔芙从第一线辅助菲特的任务退出，作为哈洛温一家的家管而活跃着。也经常到无限书库协助尤诺的管理工作。

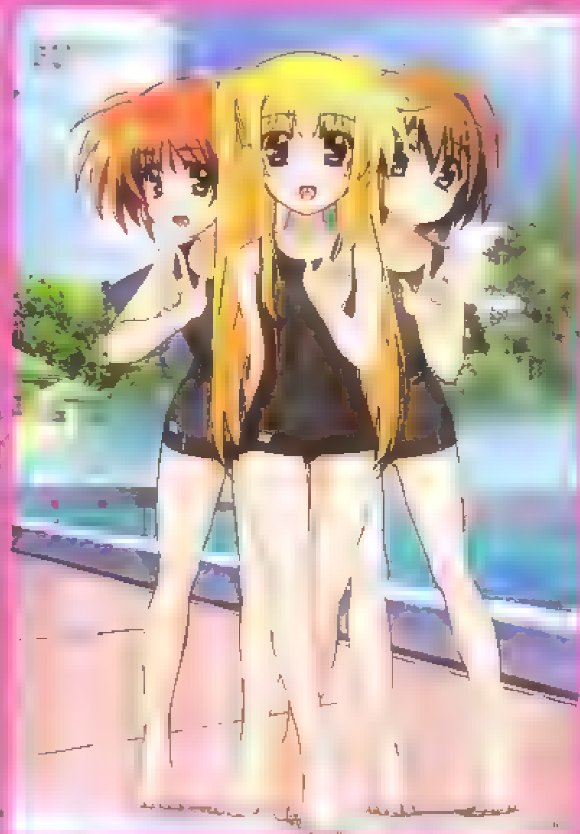


格令静
非常善良
到相当
练 以
已的出生

遗迹的挖
表现身
古代遗产
的人。
动画第二
19岁，
理局无限
库创立以

表示人。
为姊妹，
她一直
特菲特的
辅助菲特
年为哈洛
活跃着。
书库协助







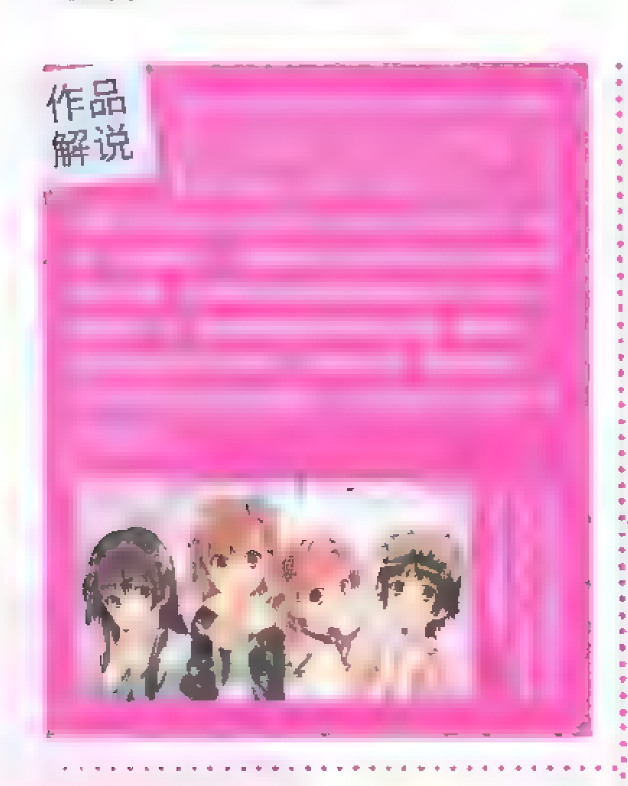


某科学的超电磁炮

（とある科学の超電磁砲）

STAFF ■原作 镰池和马■作画 冬川基■出版社 ASCII Media Works■连载杂志 月刊Comic电击大王
■连载期间 2007年4月号－连载中

作品解说



御坂美琴 “超电磁炮”少女

御坂美琴是居住在学园都市的国中生少女。懂得英语、法语、俄语等多种语言，很擅长拉小提琴，刺绣技巧也很好。作中多以“（常盘台的）超电磁炮”称呼。正义感强、性格好胜，同时也有着温柔的一面，黑子则说她“太善良”，虽然很喜欢孩子气的东西，可是往往不会承认，性格上算是已知的Level 5中最健全正常的一位。御坂美琴曾为“世界最萌大会”的萌王。



←御坂美琴有着不需要化妆也很俏丽的面孔以及绝不服输的眼神。

↑御坂美琴曾为“这本轻小说真厉害！”人气女性角色排名首位。

白井黑子

白井黑子是居住在学园都市的国中生少女。自小学五年级开始成为风纪委员。打击罪犯不遗余力，是传闻中的“风纪委员之中最邪恶的空间移动能力者”。是御坂美琴的学妹兼室友，尊敬和爱慕美琴，称呼美琴为“姐姐大人”，对上条当麻抱有敌意，平日虽然轻浮变态（只针对美琴），但心地善良、坚持正义，关键时刻还是会表现出坚强成熟的一面。作为风纪委员，具有很强的责任感和正义感。



初春饰利

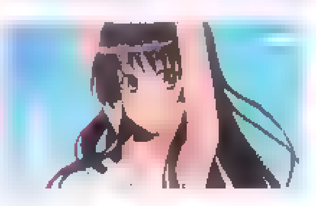


柵川初中一年级生，和黑子同为第177支部的风纪委员。白井黑子的好友兼拍挡，与佐天泪子为要好的同学，与御坂美琴是朋友。害羞谦逊，喜欢吃甜食，体能很差，但对风纪委员这项工作很认真。能力为等级一的定温保存（Thermal Hand），只能做到使拿着的物体保持一定温度。电脑技术高超，工作时负责运用电脑处理信息，技术让专业人员都为之吃惊。对贵族大小姐的生活相当憧憬。



佐天泪子

初春的同班同学兼好友，留着及肩的黑色长发，发饰是樱花。对流行非常敏感，喜欢都市传说，刺绣技巧很好。与其他主角比较，她的服装十分多样化，且时常穿着很清凉的装扮。和初春打招呼的方式是无视时间场合的掀裙子。经由初春与御坂美琴和白井黑子相识并成为朋友。在学艺都市亦与魔法师少女索绮特结下友谊。对能力者有着强烈的憧憬，因此对于“幻想御手”很有兴趣。



学五年级
中的 风
美琴的学
大人
美琴）

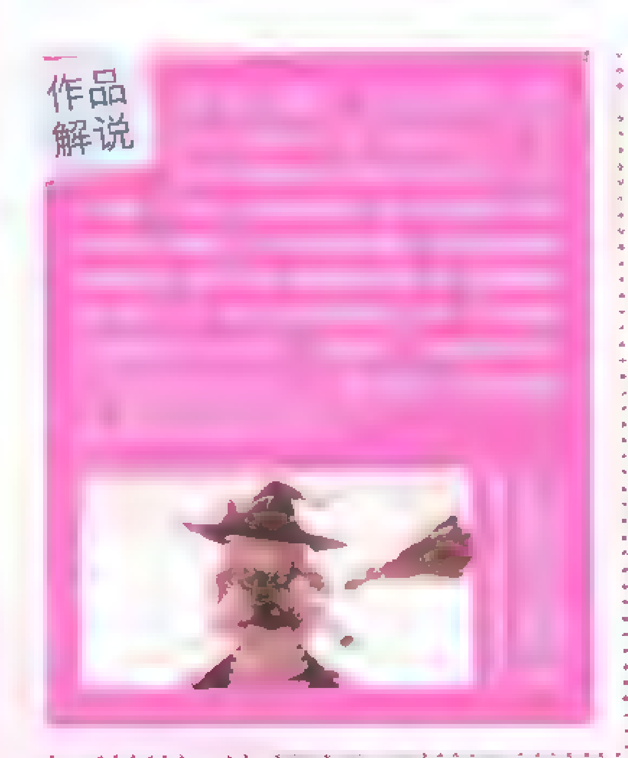
纪委员。
同学 与
系很差
定量保存
一定温度。
工作时
理信息
员都力之
大小姐的

是樱花。
与其他
的装扮。
经由初春
都市亦与
等待结下
着有看强
对于"幻
趣。

幻想万华镜

STAFF ■原作 ZUN“上海爱丽丝幻乐团”■作曲监督 なむ ■音乐 幽闭星光■音乐制作 幽闭星光■制作 满福神社

作品解说



音乐取材・东方风神录
画面取材 东方红魔乡
歌曲 色は匂へど散りぬるを（原曲・神々が恋した幻想郷）
发布 博丽神社例大祭 SP
相关歌词 色は匂へど すべて散りぬるを
短き记忆に 溢れる想い 枯れ逝く命よ 儚く强く在れ
不思议で优しい 时のように



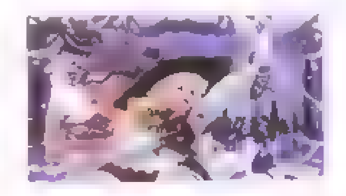
←《幻想万华镜》已经被许多人看做了一个万年大坑。

→满福神社在 C84 上发售了《春雪异变章》的 BD 版本。

故事取材 东方地灵殿
歌曲・月に叢雲華に風（原曲・ラストリモート）
发布 Comic Market 81
相关歌词．月（つき）には叢云（むらくも） 华（はな）には风（かぜ）と
たとえ爱（あい）の呗（うた）が永久（えいきゅう）届（とど）かぬとも
待（ま）ち続（つづ）けよう 轮廻（りんね）の时（とき）を
慈（いつく）しむ心（こころ）に 誓（ちか）って

故事取材・东方花映冢
歌曲・華鳥風月（原曲・六十年目の東方裁判 ～ Fate of Sixty Years）
发布 第 9 回博丽神社例大祭
相关歌词・生（い）ける者（もの）全（すべ）て内侧（うちがわ）に持（も）つ
华（か）鸟（ちょう）风（ふう）月（げつ）
何处（どこ）までも美（うつく）しくなれ
何时（いつ）までも美（うつく）しくなれ

故事取材 东方永夜抄
歌曲 泡沫、哀のまほろば（原曲 エクステンドアッシュ ～ 蓬莱人、月まで届け、不死の煙）
发布．2012 年 10 月 20 日
相关歌词 泡沫、梦のような
仮初めの恋でした
决して思い出しなど
させはしない
いつまでも

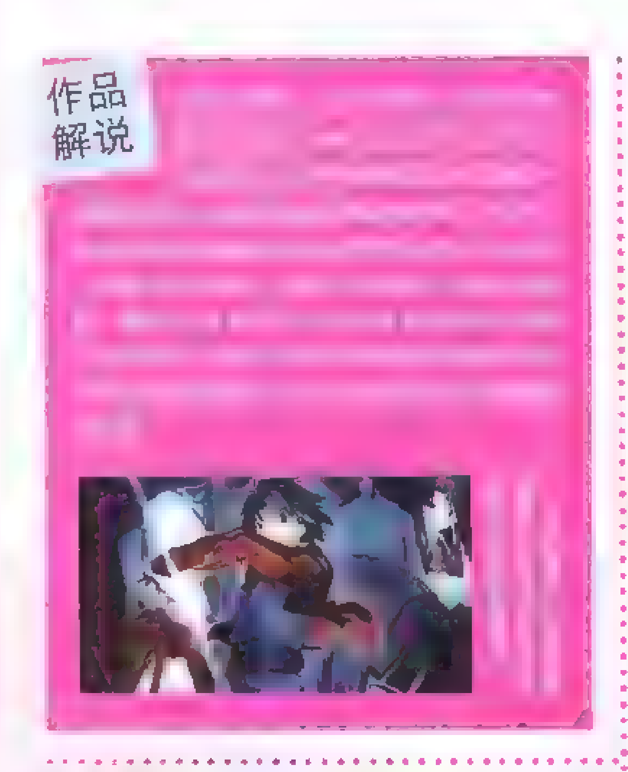




空之境界

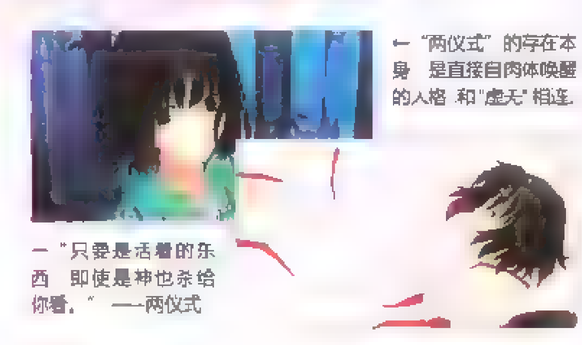
STAFF ■作者 奈须蘑菇■插图 武内崇■出版社 讲谈社■发售日 2004年6月8日

作品解说



两仪式 拥有"直死之魔眼"的少女

本作的女主角，有着男性来看会认为她是女性 女性来看会把她错认为是男性的姣好容貌。起源是"虚无"。因意外而昏睡了二年，醒来之后得到了能够看到世间一切万物的死之线并将其摧毁的能力。曾经企图自毁眼球但不成功，后来在苍崎橙子手下工作。另外式也是一名多重人格者，拥有代表阴性 女性的人格"式"、代表阳性、男性的人格"织"，以及连通根源的肉体人格"两仪式"。



←"两仪式"的存在本身 是直接自肉体唤醒的人格 和"虚无"相连。

—"只要是活着的东西 即使是神也杀给你看。"——两仪式

黑桐干也

本作男主角，经常陪在两仪式身边，对其非常在意，高中时曾和式约好要进同一所大学，但似乎已经成为了空谈。看似没有任何特异能力以及潮流感的男人，除了人缘好之外似乎没有其他特点，然而却意外的有着连橙子也为之惊讶的资料搜查能力。在一次展览会上看到了苍崎橙子制作的人偶，因它与昏迷着的两仪式相似而受到感动，因此从大学退学，成为橙子的工房的打杂社员。



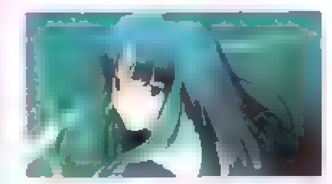
苍崎橙子

最高位的人形师，是干也的老板，黑桐鲜花的师父，虽然身份是魔术师却有接近魔法使的实力。能毫不在意的抛弃"自我"（原始肉体），让记忆转入预备的躯体中苏醒。个性相当奇怪，以眼镜作为人格转换的开关，戴着眼镜时语气婉柔，放下眼镜时会变得相当冷淡。买下一幢废弃的半成品商业大楼并开设了现在的工房"伽蓝之堂"。橙子出生于拥有日本第一灵地的望族苍崎家。身世背景相当复杂。



黑桐鲜花

见习魔术师，是橙子的徒弟 有着和魔术血统无关的点燃的才能，目前就读于日本少有的正统天主教贵族女校礼园。非常仰慕自小和自己有着不一样的坚强的哥哥，对干也有着超过兄妹情感的爱情。由于式与黑桐交往而对她抱有复杂的感觉。冰山美人的鲜花蕴含倔强暴烈的性格。起源是"禁忌"。鲜花在性格上非常善于算计，原本是打算让哥哥爱上自己，却因为式的出现而打乱计划。



高中
空谈。
缘好之
为之惊
子制作

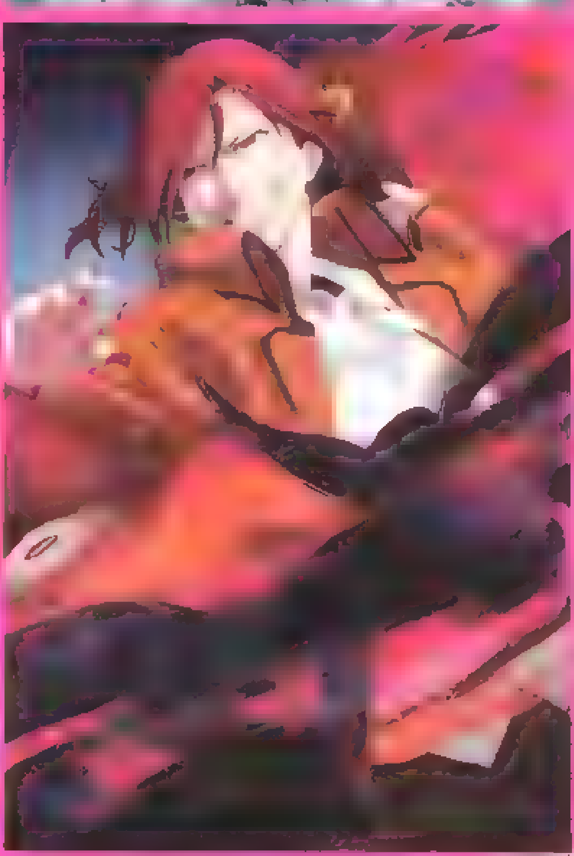
，虽然
的抛弃
醒。个
镜时语
弃的半
开设了
之堂"。
日本第
崎家。
余。

的点燃
女校礼
对于
对她抱
格。起
鲜花在
算计，
哥爱上
的出现









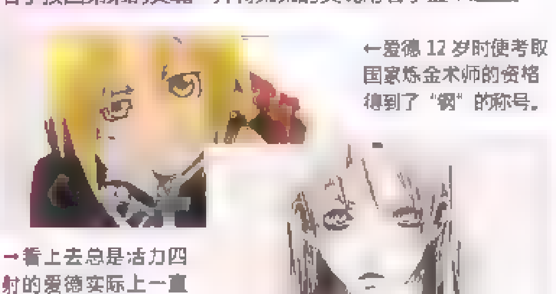
青鸟的虚像

STAFF ■原作 《钢之炼金术师》■原作者 荒川弘■制作 Ocean X ■类型 AVG 游戏■年龄制限 全年龄
■剧本及文案 王津津■制作总监 Chris ■ CG 绘制 Siren、Chris

作品解说



简称爱德。特征是绑着麻花辫的金发和金色瞳孔，为了寻找贤者之石与弟弟一起旅行。性格有很冲动的一面 对自己比较矮小的身高非常在意。不喜欢打针，不喜欢牛奶。虽然头脑很好，但比起思考，更喜欢以直接行动来解决事情。年幼时，爱德与弟弟进行了禁忌的人体炼成，结果失败，爱德失去左脚，弟弟失去整个身体，为保住弟弟，爱德用右手换回弟弟的灵魂 并将弟弟的灵魂附着于盔甲之上。



←爱德 12 岁时便考取国家炼金术师的资格 得到了"钢"的称号。

→看上去总是活力四射的爱德实际上一直将脆弱隐藏了起来。

阿尔冯斯·艾尔利克

简称阿尔，性格与哥哥爱德华刚好相反，比较温和。由于灵魂依靠铠甲上血印而与铠甲连通，一旦血印被完全破坏，阿尔就会真正死去。因为马黛尔的死，令他在真理之门内的记忆恢复，此后可以和哥哥一样不需要炼成阵就进行炼成。他的肉体虽在真理之门内，由于当初在炼成母亲的时候用自己血液与哥哥血液混合，从而导致灵魂连系的情形，肉体的营养和睡眠全从爱德的饮食和睡眠中补充。



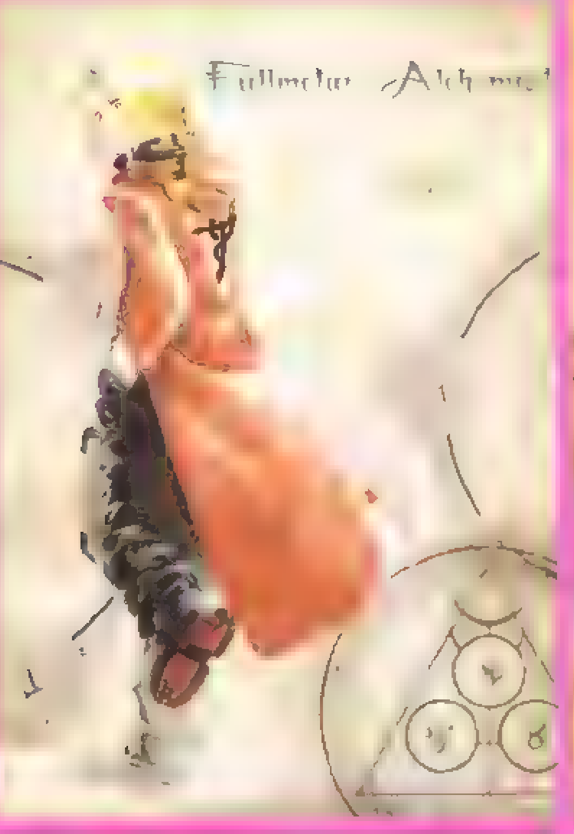
罗伊·马斯坦古

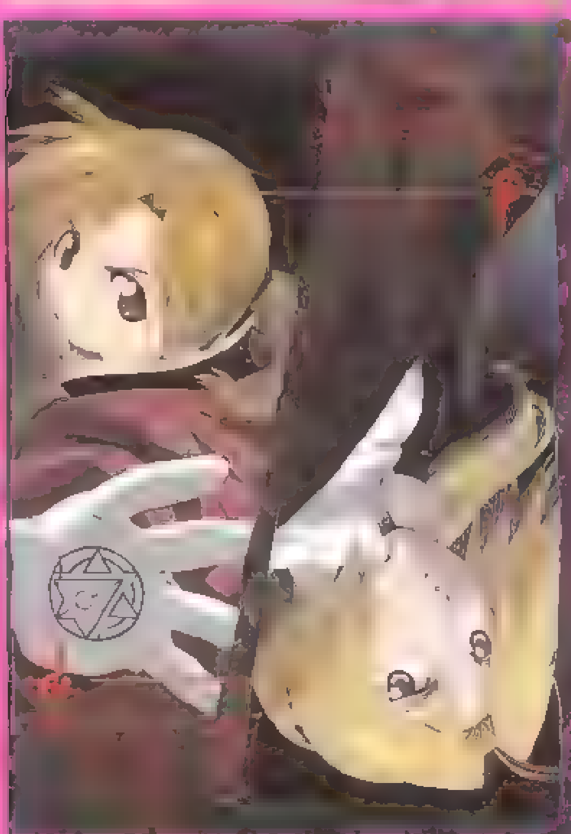
他的国家炼金术师称号为焰，人称焰之炼金术师，是爱德的提拔者兼上司。虽然表面傲慢不正经，但罗伊其实是个机智负责且体贴下属的好上司。本性善良正直，是个以天下为己任的优秀军人，非常在乎他的同伴和下属，甚至直在暗地里保护着艾尔利克兄弟，这种想守护所有人的"天真想法"，其实也让他在官场上显得十分不利，然而即使如此，罗伊仍然坚持理想，也正因此能够深得人心。



代表"傲慢（pride）"，外表为小孩 其实是大总统的养子杰利姆，父亲大人最初分离出来的人造人。原形类似其本体。父亲大人制造"傲慢"的目的是为了监视其他人造人和历届的当权者。只要有影子的地方他就可以出现，可以通过影子控制其他傀儡和攻击，也可以使用影子吞噬他人并获得他们的特殊能力。缺点是在没有影子的情况下只能躲在没有攻击能力的容器——人类小孩形状的身体。




Fullmetal Alchemist




同人音乐三大歌姬

片雾烈火　茶太　霜月はるか

STAFF　■片雾烈火■茶太■霜月遥



作品解说

霜月遥　飘渺的少女之音

是东京都出身，宫城县出生的女性歌手，血型为A型。使用的昵称以"シモツキン(Shimotsukin)"为多。由于怯场，不太擅长于人群前说话。在2001年开始活动，参加游戏主题曲演唱，同时也作词作曲，更以团体"Maple Leaf"及"tieLeaf"的名义，发表自制作品。之后，因动画'蔷薇少女'的片尾曲"透明シェルター(以"refio+霜月はるか"名义)"引起大家注意。多采用吹奏乐器与弦乐器系，充分发挥了其擅长的"民族音乐"风格。曾作为独立时代的"Sound Horizon"支援成员之一并参加其作品。

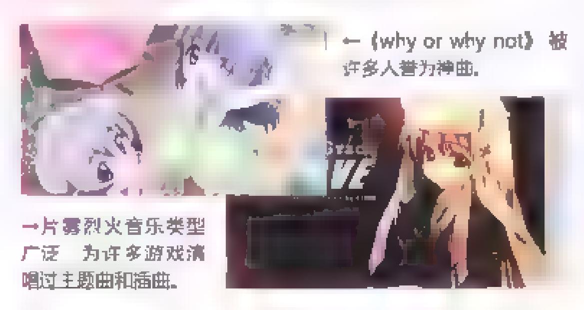


↑→霜月遥的声音非常纯净，听起来会让人内心平静。



片雾烈火　空灵的吟唱之音

从高中入学起开始独立创作的活动，进行同人音乐、网络声优、电脑游戏音乐的主唱、作词、作曲、企划、声优等的活动。2002年电脑游戏"神无之鸟"的主题曲为第一首商业作品。2004年以专辑"みんのうた"正式出道。2006年以动画"寒蝉鸣泣之时"的片尾曲作为动画歌手的出道作。因为本人觉得自己不是很好看，所以从不在大众传播媒体露面。在演唱会开始之前，会戴上猫的帽子与披上绿色斗篷成为"みん姐姐"，向观众转达提醒及其宣布。



←《why or why not》被许多人誉为神曲。

→片雾烈火音乐类型广泛，为许多游戏演唱过主题曲和插曲。

茶太　温暖的治愈之音

日本的女性歌手。血型为A型。在作为主唱的活动之外，亦担任作词及作曲。曾经有网上配音演员的经验。1998年左右开始活动。在Niftyserve MIDI招待原创曲的论坛中参加作词，事成为了开始活动的契机。在为数众多的音乐系同人活动的作品中担任歌手，在自己开设的团体(ウサギキノコ)中亦有作品发表。茶太与片雾烈火、霜月はるか有深厚的交情，三人亦共同组合过"しもちゃみん"(Shimochamin)的团体。



→茶太目前正作为"idea"与"my sound life"的主唱。

←每一次听到茶太的Whisper Voice都是一种心灵享受。


6
旅の途中
ひとひら
en las cuatro estaciones
SIGNAL
9

Secrets

STAFF ■原作 《哈利·波特》■原作者 J.K.罗琳■作者 Vorabiza■类型 耽美同人小说
■CP 德拉科·马尔福&哈利·波特

作品解说



德拉科·马尔福出生于1980年6月5日，同马尔福家的绝大多数人一样，是斯莱特林学院的学生。在书中他被描述成一个长相出众，脸色苍白、拥有淡金色头发和冷酷的灰色眼睛的人，是马尔福家的独子。德拉科的父母是卢修斯·马尔福和纳西莎·马尔福，马尔福家族十分古老，是一个富裕的贵族家族，极端的为自己的纯种巫师血统而骄傲，并厌恶麻瓜家庭出生的巫师。在驶向霍格沃茨的列车上被哈利冷淡地拒绝之后，二人就成为了死对头。不过，实际上马尔福的本质并不坏，有着会因感情而脆弱的一面。

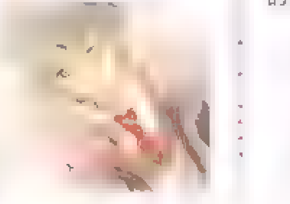


看上去骄纵傲慢的少爷其实也有着平凡的情感。

哈利·波特生于1980年7月31日，是詹姆·波特和莉莉·波特的独生子，童年时失去父母寄住在姑妈家，受到了非常刻薄的对待。他是伊诺特·皮福雷的后裔，而书中的反派势力伏地魔，则是卡德马·皮福雷之后代，因此两人有共同的祖先。哈利头上有一道伤疤，就像他的父亲一样，黑色的头发总是四处乱翘。有着波特家族的飞行天赋。宠物是霍格沃茨钥匙管理员鲁伯·海格在他11岁生日时赠与的礼物——雪鸮海德薇。



←哈利的勇气和善良是他最大的魅力。



→也许救世主的名号并不只是一个光环，也是一种责任和无奈。

西弗勒斯·斯内普出生于1960年1月9日，原作中卒于1998年5月。斯内普是霍格沃茨魔法学校的魔药学教授和斯莱特林学院的导师。第六册开始担任黑魔法防御术教授，非常擅长大脑封闭术，并在第7册中担任霍格沃茨校长。是全系列故事中一个重要的角色，曾被很多人误会。表面上不喜爱哈利，实际上一直在暗中保护着他，属于典型的外冷内热。斯内普扮演双面间谍的身份，以行动证明着其对哈利的母亲莉莉·伊万丝的忠心和爱。

→可以说，斯内普是当之无愧的斯莱特林的格兰芬多。





←斯内普用一生倾尽了对莉莉的爱。




Illustration 白金水道水

Encyclopedia of ACG

第十章 收藏模型

将角色的灵魂安放在小小的模型上，就是收藏模型

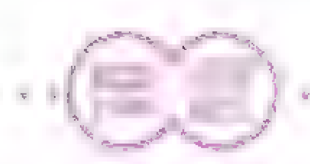
简述／日本收藏模型

Collection Model

P R O F I L E

收藏模型

收藏模型的玩家既有动漫爱好者、还有军事宅甚至只是普通的模型爱好者，模型对于他们来说，并不仅是玩具，更是有灵魂的角色



收藏模型是什么

无论是宅男宅女们喜欢的手办，或者是军事宅们喜欢的坦克、飞机模型，还有高达宅们收藏的高达模型，都以它们的魅力吸引着每一个爱好者，让人忍不住为它们疯狂，为它们着迷



简介

每个人小时候都或多或少接触过收藏模型的相关物，比如男生喜欢玩具车、飞机模型、大坦克等，女生则更多在芭比娃娃的世界中渡过，或者过家家或者玩游戏。即使到了科技极速发展的现在，孩子生下来没几个月就学会玩手机，再过个几年玩具更是变成了Ipad、Iphone等高级电子产品，他们也应该都或多或少接触过模型。



↑车辆模型也是收藏模型的一大种类，是比例模型中的一种，无论是静态或者动态都很有人气。

但是，收藏模型与我们从小玩到大的普通玩具车，或者飞机模型、芭比娃娃等不太一样。在二次元中，收藏模型更被特指以动漫、游戏（ACG）角色为原型而制作的收藏性人物模型。总体上说，收藏模型不是玩具，它们与陈列在商场或者超市上的玩具不同。具体区别可以有以下几点：

（1）虽然同样是玩具车和飞机模型，但是模型讲究比例，她们所追求地是和真实对象缩小后的尺寸一致，至少最大程度上一致；而玩具更多要求神似。因此缩小后的相似性越强其细节要求越细腻，模型就越高级，价格也更高。

（2）收藏模型的受众群体为成人，玩具则是面对儿童出售。

（3）收藏模型主要作用是展示而不是为了玩耍，玩具之所以为玩具就是因为它们是用来玩的。

（4）模型和玩具的商品分类不同，因此彼此的制造要求也是不同的。玩具因为对象是儿童，需要满足更严格的环保、安全条件。

并且，大部分的收藏模型都非常脆弱，很容易就会被破坏（这也是为什么模型一定要远离熊孩子的重要原因）。一件已经完成了的收藏模型通常是没有什么实际用途的，它既不用吃也不能用，它的主要作用就只有待在架子上让人欣赏。虽然只是用来观赏，但依旧有众多的收藏模型爱好者，为了将自己喜欢的东西留在自己身边，将它们的灵魂用实体化、微缩化的模型来表现。

国内习惯用周边产品来定义动漫相关产品，对此像收藏模型什么的也都被归类在周边里面。而在国外，这些商品则被统称为Hobby（业余爱好、嗜好），其中还有硬周边（Core Hobby）和软周边（Light Hobby）区分。像模型、手办扭蛋此类没有多少实用价值，单纯作为观赏收藏用的被称为硬周边，一般价格较高；而常见的以特定ACG系形象为基础生产的有一定衍生性的如文具、服饰等商品则被称为软周边，相对价格就比较便宜

收藏模型，顾名思义就是指以兴趣出来用来收藏和鉴赏的模型。这些模型按照大众的喜好可分为以汽车、建筑物、铁道模型或军事模型之类不会动的模型，以动漫角色为原型制作的收藏性手办，还有各种拥有球型关节的可动人形SD、DD等。而按照兴趣划分，则可以分为：以享受制作过程和获得完成时的成就感为主要乐趣的东西，比如塑料模型、固态模型、GK模型等；以收藏鉴赏为主要乐趣的东西，比如玩具、食玩、手办等，以享受操作乐趣来选择它们为乐趣的东西，比如铁道模型、遥控车、模型飞机等。这些模型既有以现实中实际存在的物品（飞机、汽车等）为原型的，也有以现实中不存在的空想的物品为原型的。其中，将实际存在（或者实际并不存在，但其大小和形状又有严密设定）的物品按照一定比例忠实地再现出来，就被特指称为“比例模型”。与之相反地，实物不存在的物品做成模型时，则有被称为“角色模型”的。

←玩高达玩的就是拼装。男人就应该去拼高达。不过现实生活中可没有那么大的高达，所以就自己制造吧

虽然统称为收藏模型，但是在二次元众里，模型和手办还是差别很大的。对收藏模型稍有研究的人应该会知道，模型一般偏向于燃系，商品多为类似于高达模型、军事模型等；手办则偏向萌系，一般是以动漫游戏角色为原型。虽说二者并非是水火难融的东西，但目前市面上流通还是以手办为多。或者说，对于熟悉动漫的人来说，说到收藏模型更多首先想到美少女手办和高达模型，而军事模型则是军事宅们的心爱之物。二者虽然同样是收藏用，但受众还是不一样的。

收藏模型看各类的不同，价格也有所不同，但是大多还是价格不菲的。普通的黏土人手办大概价格在3000日元左右，面向高级模型爱好者的高达HY2M系列更是有高达35万日元的模型。因此，玩收藏模型的人不一定都是土豪，但是他们一定都对自己所喜欢的东西有着超级一切的爱



↑BJD人形价格昂贵，但是做工却绝对是一级棒的。对于娃妈娃爸来说，养娃就像多了另一个自己或者是家人一样

收藏模型从最开始地仅有几个人玩，在所有人人眼中只是廉价的塑料小人、玩具模型到现在[illegible]，虽然在大部分人人眼[illegible]、玩具模型，但是还[illegible]。而且，大部分[illegible]人。国人习惯性将需要拼装的收藏模型称之为模型，而不需要拼装的则[illegible]。用更靠近 ACG [illegible]语言来说，就是[illegible]的收藏[illegible]视之为模型，[illegible]日系的收藏模型，尤其是以动漫游戏里的人物角色为原型制作的则称之为手办。

目前市面上主流的收藏模型可以笼统地分为[illegible]系、[illegible]系两类，而其中日系模型进入中国市场更早，现在依旧占据着很大地市场份额。[illegible]模型以硬朗大气著称，其作品以[illegible]动漫的作者喜欢研究透视学和人体结构，更强调肌肉的动感和人体的美感，因此写实的风格非常突出。与之相反地，日系模型线条柔软而华美，[illegible]。日本的手办[illegible]造成这种情况的出现自然也与日本动漫的特点有关系。

日本的 ACG 与欧美相比，人物[illegible]更偏写[illegible]特殊[illegible]ACG 角色缺少了外观的真实[illegible]物更为细腻漂亮。再因为进入新世纪[illegible]，“[illegible]文化”的发展，使得日本的动漫有越往萌系[illegible]的偏向。这反映在收藏模型上，自然是越来越多地手办地出现，而这些手办更多以动漫[illegible]女为原型。GK、PF、Figma、黏土[illegible]在出了一个类型的手办之后，可以再继续出其[illegible]版本、其他类型的手办。对于喜欢这个角色的人来说，能看到这个角色的多种实体化版本的手办绝对是一件无比高兴的事情。反过来说，想收集[illegible]件很困难的事情。

比如动画[illegible]而制作了[illegible]部剧场版、目前依旧人气很[illegible]《魔法少女小圆》。以鹿目[illegible]为例，既有 GSM 制作的 1/8 魔法少女版 PVC 人形，又有普通学生装的 PVC 人形，[illegible]现时就引起一阵轰动的圆神版 PVC 人形[illegible]精美黏土人。而黏土人系列又有[illegible]、[illegible]女版、普通学生装版等各种版本。另外，[illegible]各种扭蛋、[illegible]人的头脑及官方的捞钱能力。



↑这个圆神的手办自推出企划已来就受到众界的强烈关注
当然实物的魄是美不胜收

收藏模型的[illegible]

[illegible]模型[illegible]只要稍微懂些[illegible]的人都会知道，日本的收藏模型里有塑料模型、汽车、飞机等比例模型，PF、扭蛋、[illegible]等手办[illegible]等各种各样的模型[illegible]每年每个月每天都在推出新的产品，种类繁多让人目不暇接，宅人们一边喊着官方又圈钱了，一边又心甘情愿地掏出腰包

比例模型

塑料模型是收藏模型中最大的支派，也是所谓“模型”范畴的主流。虽说名叫塑料模型，但它经常使用的材料为：PS、PP和ABS，同时也会有一些金属材料辅助。塑料模型又细分为将现实世界中实际存在的原型按照比例、仿真度、取度变、取整度等制作而成的实物样品，即比例模型，另外一种则是以科幻或动画里出现的物品为原型制作的架空模型，又称角色模型。

比例模型，如上所谓就是车辆、飞机、舰船、人物等等现实存在或科幻设的实物以一定比例还原的模型。一般说来，比例模型的原型多来自现实生活中实际存在的东西，但是科幻作品里出现的具有真实设定的机械按照一定比例进行还原也有称之为比例模型。比例模型有如下种类：

飞机模型

飞机模型大部分用来模仿空军飞机，少数为民用飞机的模型。这自然是因为军用飞机汇集着人类最酷最先进的航空技术。飞机模型又可分为静态和动态模型两类。

静态飞机模型

静态飞机模型，即是观赏装饰用的飞机模型。这种模型多以塑胶制成，当然木材、金属和纸张也是常见的材质之一。一般商店所售卖的模型有已经组装和上色的，也有上色却未组装好的，也有从未上色和组装的。爱好者可以根据自己对飞机模型的熟悉程度进行选择，高级玩家享受的自然是动手组装模型的过程，因此未上色和组装的模型向来很受爱好者喜欢。静态飞机模型，按照比例可以分为1:1000、1:500、1:400、1:200、1:144、1:72、或是1:48，既有10多cm，20多cm，30多cm，40多cm，直至一米多的模型。国内著名的有歼10飞机模型、歼15舰载机模型、歼20飞机模型、歼11/歼11B飞机模型等等。飞机模型除了观赏装饰用外，还有很强的纪念意义。尤其历史上那些著名机体的模型更甚。



↑军用机相比民用机来说，会更受欢迎，图中为成品模型机不需要动手组装。

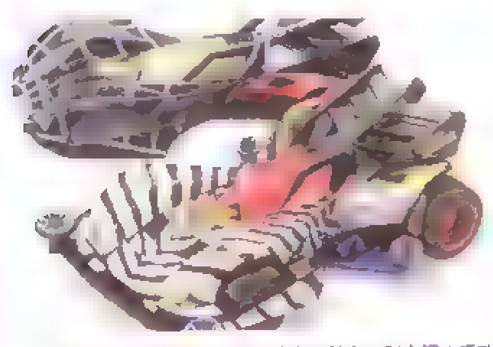
动态飞机模型

动态飞机模型以能飞行为主要特性，其制作材料也多为金属、锌合金、树脂，玻璃钢等。大部分的动态飞机模型都有三个特点：自由、能控制和由无线控制。模型飞机就是很典型的动态模型，它可以是仿真机，也可以是自制机。由动态航模

引申出来的是现代航模运动，这是利用动态航模进行竞赛的活动，最大的比赛为世界自由飞行航空模型锦标赛。这是国际航空联合会主办的比赛，每两年举行一次。

车辆模型

车辆模型跟飞机模型一样，也分为静态车辆模型跟动态车辆模型。对于车辆爱好者来说，车辆模型满足了他们收集方面所有各类车辆的欲望。



↑《四驱兄弟》等动画的出现让迷你四驱车一时之间大受欢迎。不仅是在日本，国内也很有人气。

静态车辆模型

静态车辆模型，又称为民用车模，主要以民用交通工具为原型，按照比例来分有1/6、1/9、1/12、1/24、1/32等多种；按车辆类型分为摩托车、汽车、赛车、卡车等。其中，摩托车的比例为为1/12，汽车和越野车、货车主要是1/18、1/24和1/43，1/76百分之九十是客车，1/87大多都是火车和火车场景中的汽车。机动车的模型多为1/50，通常汽车制作商会委托模型生产商来制作模型，以推广机动车，而这些模型也成了爱好者们的收藏品。巴士客车模型则在香港和欧洲国家较为流行，它们通常以合金和树脂制作而成。

动态车辆模型

动态车辆模型，包括常见的迷你四驱车和无线电遥控车辆模型等。其中，迷你四驱车是以电动机为动力，四轮或两轮进行驱动。它与真车比例为1/32，目前迷你四驱比赛也成为了各国的一大运动赛事。说起迷你四驱车，则不能不提以此为题材的《四驱小子》和《四驱兄弟》。正是这两部动画的火热带动了四驱车的人气。无线电遥控车模是车辆模型中最高等级的项目，以遥控车模为内容展开的比赛在世界各国都很流行。这些车辆模型的比赛与真车比赛很相，又爱好者通常会选择跟真赛车一样款式的模型车，使得比赛情况更像真实赛车场面。无线电遥控车外形要求逼真，通常以真实存在的赛车为原型，与原车的比例一般为1/12、1/10和1/8三种。不过，现在国际上又流行大比例的1/5模型。比赛就是车手通过无线电遥控器操纵模型进行比赛了。

车辆模型的比赛项目有以下几种

1/12电动模型赛车：与真车比例为1/12，无线电遥控操纵，以电动机为动力，装有电子调速器，分二轮驱动和四轮驱动。目前国内比赛使用可充电的镉镍电池，最高电压7.2V。该赛车底盘低，须在平坦路面上行驶。电动车噪音小，无污染，亦可在室内比赛。



←日本田宫生产的双星的迷你四驱车。以四驱车为项目的比赛在日本每年都有，中国也时有出现。

1/8内燃越野赛车：与真车比例为1/8，无线电遥控操纵，以3.5毫升内燃机为动力，底盘牢固并装有避震器，适于在各种复杂路况下行驶。

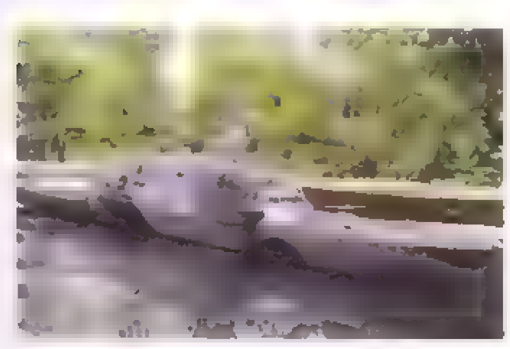
1/10电动模型房车：与真车比例为1/10，外壳

为缩比的各款名车造型，遥控操纵，以电动机为动力，装有电子调速器，使用可充电的镉镍电池，最高电压7.2V，底盘较高，对跑道平整度要求较平路赛车低。

1/32四驱模型赛车：自行车辆模型的一种，与真车比例为1/32，以直流无刷电动机为动力，使用两节5号电池，四轮驱动，在封闭的环形跑道上行驶。

航海模型

航海模型跟以上两类模型一样，也可大致分为动态和静态两大类。静态模型的种类很多，如具有珍藏价值的历史名船模型；供观赏陈列的各种象征性工艺品航海模型；用于宣传、介绍产品的各种展览模型；用于讲述航海与舰船知识，海战演示的各种教学模型，水上游乐与表演模型以及研究、实验用的各种航海模型等等。现在收藏用的航海模型一般都是由"锌合金、工程塑料、树脂等材料制作而成。船上的摆设，装修等都和原船一样设计。而真正的航海模型自然还是手作的多，利用图纸和木材、金属、塑料等材料打造一艘属于自己的航海模型，这才是男人的浪漫。动态航海模型动力除了以上两类模型的电动和油动之外，还多了一个风力驱动。

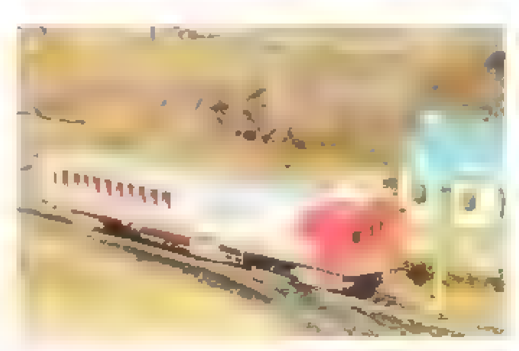


自己动手组装虽然麻烦了点，但是看着一艘船在自己手中诞生，也挺有成就感的。

航海模型自然也有其特殊的比赛。一般用于航海模型运动和竞赛的各种航海模型总的可以分为两大类：一是在水上操纵航行进行比赛的舰船模型，即动态航海模型。按模型使用的动力分主要有风帆、电动机、内燃机、蒸汽机等。按操纵方式分有自航和遥控两，按比赛方式有竞速，绕标及比例航速等。二是专门评比外观制作技术和工艺水平的各种航模型。主要是仿真航海模型，其中有简易的船边影，纸折、水面以上部份的各种舰船模型以及用于国际、国内锦标赛的各种较为复杂的仿真航海模型。

铁道模型

铁道模型与以上二类模型有所不同，它是关于铁路的比例模型，将现实的一段铁路依照真实的尺寸比例制作而成。铁道模型的比例有着其特定的标准，即HO比例（1:87）、N比例（1:160）、和O比例（1:43）等。与一般模型最大的不同在于，铁道模型不仅仅是火车模型，它包括铁路、环境和相关物品，比如铁路机车、列车、路轨、信号系统等，也包括周边风景，如道路、大厦、车站、月台、平交道以至汽车、人形等，天然风景如河川、山丘峡谷等。因此，铁道模型还原的并不是单一的一件物品，而是一片场景。在特定的空间内配置完铁路相关物件及其风景后，这样的作品被称为"场景"或者"情景"，国内则称之为"沙盘"。



↑图中的沙盘就是很典型的铁道模型，有铁道相关物，也有周边风景。

世上最早的铁道模型是Carpet Railways，于1840年代出现。之后，铁道模型逐渐成为不少人工作之外或退休后的兴趣。铁道模型的最大特点在于其场景既具有一定的静态的观赏性，火车模型通常都是可动的又能进行动态运行。动静结合，也难怪会吸引一批批的人。



无比例模型

无比例模型，顾名思义就是指没有依据一定比例进行制作的模型。无比例模型有两种意思，一种是指没有使用惯用比例的模型，Figma 手办等就采用无比例方法进行制作；另一种则指在科幻设定中没有或者无法明确设定出大小比例的角色模型，比如 2008 年寿屋出品的天元可动红莲之眼就是无比例作品。

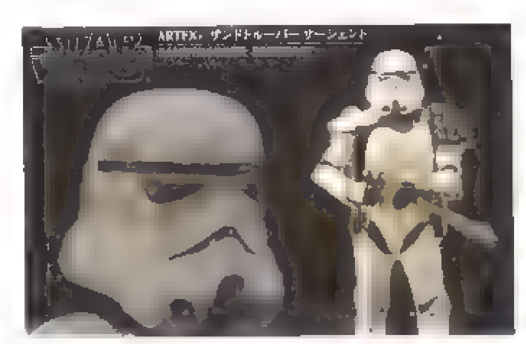


角色模型

角色模型是以再现动画、漫画、游戏、电影中登场的架空机械、机器人或怪兽、人物等角色形象为目的制作而成的模型作品，是塑料模型的一种，这是相对于以实物为原型进行模型制作的比例模型而采用的说法。角色模型多为科幻设定的作品，但是一些公司设计的吉祥物或者机体也算在其中，比如 SONY 的机器狗 Aibo 和 SEGA 的音乐狗 iDog。

日本第一个角色模型为 1960 年今井科学发售的铁人 28 号，之后经过宇宙战舰大和号和机动战士高达的洗礼，发展至今。从最初的无比例，仅以（大）、（小）两个汉字表示模型大小到现在大多也以用比例进行模型制作，角色模型在工艺和技术上都有了很大的进步。如今的角色模型

说到角色模型，最出名地还是万代的《宇宙战舰大和号》和《高达系列》钢普拉。在动漫作品中，比较有名地角色模型还有寿屋的《攻壳机动队》、WAVE 的《五星物语》、长谷川的《超时空要塞》等以动漫里的角色为原型制作模型之外，也有公司自己制作原创角色模型。这其中最出名地有 Tokyo Marui 的《モビルフォース ガンガル》、MICRO ACE 的《太阳系战队 Garudan》和《ザ★ブーメ ……》。



↑除了动画的角色之外，兵人也是一种角色模型。



高达模型

高达系列模型，简称 GUNPLA 俗称钢普拉，是指在动画高达系列剧中登场的兵器如机动战士、机动装甲、战舰等被模型化的塑料模型系列。它所属角色模型，然而因为有着严格的设定和比例关系后面也渐渐地将它归入比例模型的阵容了。虽然高达模型的主要塑料为原料而看起来很廉价，但制作高达的塑料是经过钢模具射出成型，非常具有技术含量的塑料拼装部件，因此看起来廉价，实则非常昂贵。再加上 BANDAI 一家独占了高达的版权和钢射塑料片的技术，因此真正高达模型只

有BANDAI一家，自然价格也是十分可观的。

根据模型的级别不同，其品质和价格也是千差万别的。BANDAI的钢普拉主要有几个系列：BB战士、HG、RG、MG、PG、HY2M等。由于后面还会详细介绍高达模型，这里仅做简单叙述。

广义上的人物模型包括真实系和空想系人物角色模型，但通常是指服装与人物本身一体化的模型，应该与可以更换衣服的“人形”区分开来。

人形

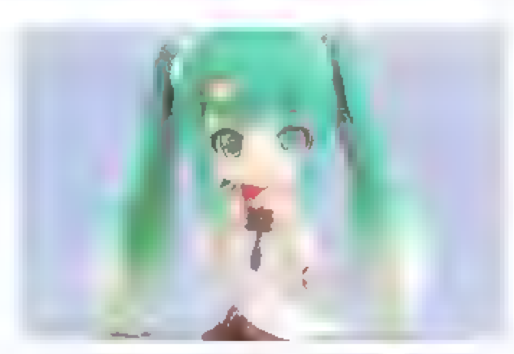
这里所说的人形特指能够更换衣服的人形模型，包括美国的“芭比娃娃”和日本的“珍妮娃娃”、“BJD娃娃”等。



↑图中为日本的“珍妮娃娃”，与芭比娃娃算是一脉相承，但会更加时尚。

芭比娃娃是20世纪最广为人知及最畅销的玩具，几乎可以说是所有小女孩的梦想。她于1959年3月9日在美国的国际玩具展览会上首次曝光，从她诞生开始，她就一直在不断地被改进和创新，现在与其说是一个玩具更成为了一种文化。珍妮娃娃则是1982年日本Takara公司从芭比娃娃的公司手中得到许可后开始研发创造的，在1986年正式确定了身份。珍妮娃娃相对重视流行感，因此除了儿童之外，她还拥有广大的成年支持者。BDJ娃娃即球关节人形，是一种更为高级的人形，在后面的章节也会详细介绍。

手办可以说是动漫爱好者接触最多最频繁的收藏模型了，因为它的原型正是来自于ACG中的各类动漫角色，而且经常以美少女为主。关于这一类收藏模型的日文为“フィギュア”，其中文翻译一直有着很大的争议。为了让读者有个更直观，更有印象的了解，本书采用的是大家认识中的一般概念，即所有的PVC人形、黏土、GK、扭蛋等一系列以ACG角色为原型制作而成的人物模型类动漫周边统称为手办。



↑Goodsmile Company的黏土人真是萌煞一帮手办迷们，以其初音系列更甚。

手办包括GK、PVC、Figma、黏土人、扭蛋、景品等。不同的类型其价格和大小，角色的还原度、精细度都不一样。其中以GK最为费时，同时也最为昂贵。与手办相关的内容依旧在后面的章节会进行详细的介绍。



具有特色的日本收藏模型

日本的收藏模型除了手办之外，还有另外两类国人们也很熟悉的那就是高达模型和人偶，而无一例外也，日本的收藏模型多是来自于ACG里的角色，DD系列也多是动画游戏尤其是GAL GAME的角色。



日本收藏模型相关展会

如同Cosplay有着World Cosplay Summit的比赛，同人会有Comic Market展会一样，日本的收藏模型也有着它专属的展会。在那里，所有热爱手办的人所有娃爸娃妈们跟与自己有着同样爱好的人互相交流、沟通，不仅能看到最新型的手办，还可能能买到意想不到的东西。

Wonder Festival

Wonder Festivel（简称WF），是一个展示和推销GK的盛典。WF第一届于1984年举办，自1992年夏天起移植手办业界巨头海洋堂主办，至今已经有20多年。场地也由东京都立产业贸易中心、东京国际展示场（CM的举办场所）转移到现在的幕张会馆。每年于2月份和8月份举行两次。



↑不愧是最大的手办展会，从图中就能看出参展人和逛展人的人数之多。

这个展会被誉为世界上规模最大的手办展会，每届展会都会吸引很多手办商家或同人团体和观众前往参展或参观。参展的观众不仅能在会场上看到将要发售的新品实体，还能购买到仅限于开展当天销售的会场限量品。必须说明的是，WF的初衷是展示和推销GK手办，然而最近来，由于PVC人形（与GK相似的模型，但以不同材料制作，价格也相对便宜）越来越受市场青睐，因此也有很多制作厂商打着"WF限定版"的名义参展展出自己的新作。因此，现在的WF除了大量的GK作品之外，还成为了决定下个季度PVC人形出品的标准。

C3 × HOBBY

C3×HOBBY，正式名称为"キャラホビC3×HOBBY"是由HobbyJAPAN、ASCII Media Works和创通一家公司合作主办的以GK手办和角色模型作品为主的综合展会，于幕张会馆每年举行一届。

C3×HOBBY展是由JAF CON、"C3（CULTURAL CONVENTION CHARACTERS）"和"Hobby EXPO"这三个展会于2004年合并而成。它与WF最大的区别在于，展会作品除了GK人形之外，角色模型也是很重要的一部分。对于玩高达的人来说，这个展是很重要的信息来源也是可以看到各种高达的重要展会。它还是唯一一个拥有《机动战士高达》的当日版权的展会，也就是说在这个展会上，可以展出个人制作的高达模

型。除了手办、角色模型的展出之外，这个展还有个特别活动，那就是卡片游戏的推广。每年的C3×HOBBY都有两天的展会时间，其中第一天就是卡片游戏专门展，在会上会有人气卡版游戏的讲演会、展示、贩卖等



↑除了卖模型和手办之外，偶有一些官方方也会拿出自家商品贩卖

TreasureFesta

与上面的两个官方展会相比，TreasureFesta更像是一个同人展会。这是一个以同人GK人形、中古玩具的贩卖和Cosplay为主要内容的复合展……个人申请的当日版权，主要举办场所为……、有明、神户三地。每年这三个场所都会举……定数的展会，目前神户已经进行到第五届，而有明则已经举办了10届。展会除了贩卖同人GK、中古玩具之外，还有寻找宝箱卡片、Figure体验教室、慈善拍卖会等。

Dolls in Wonderland

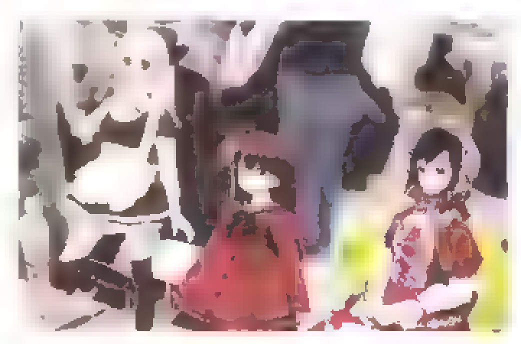
Dolls in Wonderland是由日本公司MANDARAKE举办的，在其两家实体店大阪店和……不定期举办的娃展，主要在会上贩卖手……娃用的衣服和小物，以及二手娃用品。这是……熟悉的同人展会，但也有一定的……举办18届。这个展会分成两部分，一部分是娃相关的贩卖会，一般到……到6点之间的时间则是……和摄影……方会提供交流场所和摄影场所。参展的除了个人手作作品之外，MANDARAKE也会在展会上……假发“娃发”……值得一提的是，这个展会是免费的。

I·Doll

I·Doll也是一个与娃相关的展会，专门贩卖娃相关商品和手作商品。这个展会以东京、大阪、名古屋、福冈为中心展开。根据场地不同，门票从800~1000日元不等。展会上设有专门的摄影区，可供娃们摄影，可惜是收费的。和Cosplay一样，日本的展会也不允许参展们带着自家的娃在外面走动，以免给人造成麻烦。不过，一般来说也很少会直接带着娃出门，毕竟在公众眼里，二次元的文化还不能算上主流文化。根据地方不同，举办的频率和场次也不同。其中东京已经到了第39届，而名古屋则还才第16届。

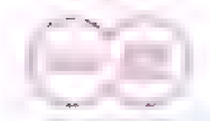
Doll’s Myth

Doll’s Myth也是日本一个比较出名的娃展，至今已经举办了24回。它和Dolls in wonderland一样属于一个同人展会，但是相比前面的展会来说，会更大一些。这个展除了有个人参展贩卖手作娃衣、饰品和二手贩卖之外，还吸引了很多企业参加。其中包括专卖娃娃用小物、食品模型和摄影专用物的杂货屋Capriccio.to；专门制作雏人形和



↑大部分的娃展都是卖娃的相关物为多，摊主也乐意带自家娃与大众分享

市松人形的工作室人形工房松寿；princess-doll、MANDARAKE、炼金术工房等一系列专门制作娃用相关商品的企业。参加这个展的人……SD、DD，为自家的娃……随着养娃的人越来越多，这类的展会也渐渐越来越大。



收藏模型的发展史

世界收藏模型的发展

谈到收藏模型，相信有不少人会调侃地想起秦始皇家的大型手办——兵马俑。虽然与现代收藏模型的认知有所不同，但兵马俑在收藏模型的发展历史中的确可以算得上是做工精细又出彩，因此[illegible]家可几分店的高档手办。



兵马俑的制作之精细，无论在当时或者是在现在都是[illegible]。真不愧是[illegible]它是的收藏品。

[illegible]追溯收藏模型的起源可以一直追溯到旧石器时代的22000-24000年前。那是1908年在奥地利的某处遗迹发现的世界最早人形，后来被称为“维伦多尔夫的维纳斯”的一座11.1厘米高的女性小雕塑。之后在希腊半岛的米诺斯文明[illegible]上也发现了人偶脸的部分。这些人形类模型[illegible]在史前文明之时，文化就已经在发祥产生了。至[illegible]不同的考古[illegible]

进入公元纪年以后，经济和文化的双重发展催生了人们对[illegible]项。尤其是在中国，历代[illegible]、[illegible]始建造自己的陵墓同时也会[illegible]秦始皇的大型手办兵马俑便是其中一个例子，将当时的战马、战车、士兵按1:1的比例进行制作，这的确可以称上最出色的手办。也难办、[illegible]会被动漫爱好者戏称为世界第一的手办[illegible]。在各国出土的各种古代遗物中，都能看到不少模型的雏形。

真正具有现代意义的收藏模型出现于1936年由英国的IMA（International Model Aircraft Ltd.）公[illegible]有动力系统的木[illegible]，IMA公司的青蛙·企鹅系列。当初使用[illegible]料制作模型的技术，[illegible]为教育作品所使用的[illegible]模型。青蛙·企鹅系列所制作的1:72航[illegible]被第二次世界大战所打断之前，还[illegible]机为中心制作着。



↑用塑料制作模型的手法发明之后，收藏模型的数量开始大幅度上升。

在第二次世界大战之中，美国也制作了用塑料制作了很多用以区别各国军队用的模型。大战结束之后，美国的几个制作商开始制造塑料模型了。进入20世纪50年代，更多美国的制作商开始[illegible]塑料模型，而欧洲地区的英国几家公司如Airfix也注意到这一商机。因此，塑料模型快速流行了

起来，青蛙和 Airfix 等英国的制作商对于航[illegible]统一成了 1/72，而美国的产商[illegible]箱尺寸以准。20 世纪 50 年代之后，航空模型[illegible]与 1/72 和 1/48，同时航海模型[illegible]模型也渐渐增加。到了 1960 年之后，[illegible]多个产商都推出了他们的名作，因此塑料[illegible]了黄金时代[illegible]收藏模型[illegible]的世界

[illegible]

20 世纪 50 年代初，美国开始普及塑料模型的时代，塑料模型也传入了日本。但是，一开始塑料模型并没有引起日本木制模型产家的关注[illegible]1956-1957 年，日本出现了几家[illegible]进口塑料模型的店，日本的模型产家才[illegible]之路



[illegible]铁人 28 号的模型，这可以说是日本最早的动画收藏模型[illegible]，由此可见其制作精度

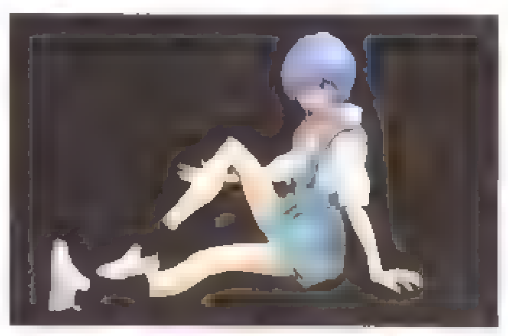
20 世纪 50 年代后期到 60 年代，由于刚刚结束二战不久，市面上多以二战相关为主，如战记电影、杂志和出版物也是二战特辑，因此这段时间的收藏模型还以车舰和飞行机的比例模型为主。然而，20 世纪 60 年代后期，日本模型制作商今井科学以《雷鸟神机队》的角色为原型制作出了人物的塑料模型从而开始了角色模型的领域。之[illegible]模型也成为了塑料模型的主流之[illegible]

[illegible]日本动画的发展，科幻类机战类[illegible]模型有了更多的制作选择。而 1980 年[illegible]，一部《机动战士高达》在诞生不仅在[illegible]讨论，更是诞生了无数商机，BANDAI 就是在这个时候买断了高达的版权用以[illegible]高普拉的出现一举得下了塑料模型的主流之座，同时也引发了一阵机器人模型的风潮。而到了 1980 年代后期，《四驱小子》的流行，又使得迷你四驱车成为了塑料模型的新领域

就在 70 年代，[illegible]开始游戏[illegible]、GK 手办也[illegible]，当时还[illegible]者之间传播。到了 80 年代之[illegible]战士》和《EVA》的出现，使得制作中心成为了几部动画中登场的美少女角色，[illegible]手办的人也因此[illegible]。而对于手办文化的普及贡献最[illegible]的当属 1984 年开[illegible]办的 WF

作为全球最大的手办展会，[illegible]，使得阿宅们认识到世界[illegible]再加上此时的日本无[illegible]、[illegible]作品的人也越来越多，使得手办文化很快地赶超角色模型，成为收藏[illegible]

[illegible]年代后期，制作手办的公司制作[illegible]，内容从 GK 逐渐[illegible]成品



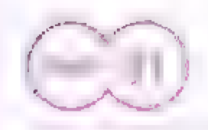
↑ Figma 属于可动人形系列，通用关节活动[illegible]的经典动作

如今，日本的收藏模型依旧是钢普拉[illegible]分割市场，BJD 娃娃占有一部分份额[illegible]，已以 PVC 人形为主，GK 则主要成为面对[illegible]家的制作的商品了



知名制作公司

能够将那些美好的东西再次重现在这个世界上，能够将二次元角色的灵魂固定在一个小小的手办上，这都要感谢那些匠人的灵巧之手。作为宅文化发源地，日本有关模型的制作公司还是非常之多的



模型专门向公司

万代（BANDAI）

万代应该会是国人动漫爱好者最知名的日本模型制作公司，除了因为高达模型"钢普拉"[illegible]是万代旗下的重要商品之外，还因为万代公司不仅制作模型还做了很多玩具，另外它的业务还包括游戏软件、多媒体、音乐、电影长片、自动贩卖机、游戏卡、糖果以及授权服装，等等[illegible]之，[illegible]代[illegible]、网络、动漫[illegible]各个方面，因此这个词对于国人来说一点都不陌生。作为日本最大的综合性娱乐公司之一，万代在全球八个主要地[illegible]的子公司。它生产的角色模型数量之多、品种之全可谓是世界第一。



↑万代公司的LOGO，很简单地以其英文名"BANDAI"为题，在他们的产品都能看到这个名字。

"万代"一名取自兵法书《六韬》里的"万代不易"一名，是创始者山科直治带着"无论什么世代，都为世人开发满意的商品，以求个业的不断发展。"的信念所取的，这[illegible]信念也成为了万代公司的产业理念。万代创业于20世纪50年代，当时还是作为山科直治的姐夫久久津一夫所经营



↑钢普拉是万代的招牌商品，虽然大部分都是拼装模型，近年来也出了部分成品模型。

的纺织公司"万代产业"的子公司"万代玩具屋"开始。1961年，正式改名为"万代"。万代开始发展塑料模型事业的契机是1969年收购了当时陷入经营危机的模型厂商"今井科学"的静冈工厂以及在内的各种生产模具。之后，以再版今井模型为基础，万代开发了各种军事与汽车的模型。进入70年代之后，日本动画的地位逐渐巩固起来，[illegible]动画角色[illegible]型的角色模型。[illegible]战舰"大和"[illegible]还有其最重要的钢普拉都受到了热烈的欢迎，之后万代就开始转型为专业的角色模型[illegible]万代除了在玩具上很出色之外，在其他领域也[illegible]。其中，

著名音乐公司 Lantis 和动画公司 SUNRISE 都是它的子公司。

将 SUNRISE 收购成为子公司之后，万代自然拥有了 SUNRISE 动画的各种产权。众所周知，SUNRISE 就是个机战控，其作品多为热门漫机战类。这又与万代形成了互惠互利的关系。万代的模型以角色模型为主，包括各类机器人模型和特摄动画的塑料模型。高达系列是万代产品中的主力，主要包括钢普拉（需要拼装）和 GUNDAM FIX FIGURATION（不需要拼装）两个系列。除了高达系列之外，万代还有很多其他系列模型，比如超合金、ROBOT 魂、超造形魂等。圣斗士圣衣神话，以《圣斗士星矢》的角色为原型的模型，也是很热门的商品之一。除了角色模型之外，它也生产手办，但主要是围绕着 SUNRISE 所作的少年动画为主题，例如：《海贼王》。

塑料模型



↑商品名称 HGUC 1/144 杜宾狼（Unicorn Ver.）
价格 2310 发售日 2013 年 8 月 7 日



↑商品名称 MG 1/100 RX-78-2 高达 Ver.3.0 价格 4725 日元发售日 2013 年 8 月 10 日



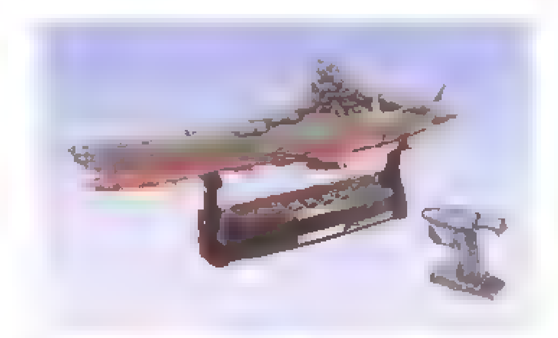
↑商品名称 RG 1/144 RX-78GP01Fb 高达试作一号机
价格 2625 日元 发售日 2013 年 7 月 27 日



↑商品名称 SD 高达 BB 战士 384 Hi-ν
价格 1260 日元 发售日 2013 年 7 月 13 日



↑商品名称 海贼王 海军军舰 价格 1680 日元
发售日 2013 年 4 月 13 日



↑商品名称 1/350 宇宙战舰"大和"号 价格 47250 日元 发售日 2007 年 1 月 27 日



↑商品名称 超海贼王 Styling FLME Z
价格 各693日元发售日 2012年11月27日陆续发售

青岛社（AOSHIMA）

青岛社全名青岛文化教材社，虽说在国内被 [illegible]



↑青岛社的主业虽然是比例模型、角色模型等的制作 [illegible] 来随着手办的人气高涨 他们也开始转战这 [illegible] 行业

青岛社前身为1935年青岛次郎创业的“青岛模型飞机”，主要制作比例模型和角色模型。青岛社的商品定位在于能让玩家玩得尽兴，让儿童也能够玩塑料模型，因此他们家的商品相比其他多了几分乐趣。尤其其“合体”系列的商品更是如此。“合体”系 [illegible] 行拼装再合 [illegible] 说，这种做法 [illegible] 这种充满自由发散思维的作品，反而让 [illegible] 发表一次新作品就会引起一阵话题，从而被称为“独特商品制作商”。

[illegible] 主要商品系列有：合体机械、合体机器人系列、动画角色比例模型、船舰模型、航 [illegible] 模型等比例模型。

GREENMAX

GREENMAX是日本专门的铁道模型制作商。其前身为铃木雅人在东京都所开的模型小店“玩具店GREENMAX”。20世纪70年代后期，GREENMAX以“创造的乐趣无穷大”为广告词，开始展开以射出成型的铁道车辆和建筑物的塑料拼装模型为主体的商业活动，之后则是涂 [illegible] 组件为主体。现在这个广告词已经几乎不再使用，而改为“创造、运动、集合”。



专注铁道 十年 GREENMAX绝对是电车狂热者 他们的商品以铁道模型为主 车辆以日本的电车为主

GREENMAX从1974年开始制作铁道模型，前期主要制作N轨的铁轨或者制作其他公司制的N轨火车的相关制品。1975年之后，他们也开始 [illegible] 他们是制作 [illegible] 还需要用 [illegible] 之后，他们也渐渐地会贩卖涂装完成的组件，

[illegible]需要进行拼装而无需再上色了。2000年[illegible]，GREENMAX也开始发售涂装完[illegible]他们的车辆主要以新时代的车辆为中心，比如近铁22000系、名铁2000系・2200系等特急车辆到阪神9300系、东武30000系等[illegible]开行地方的车辆等。

GSI Creos

GSI Creos并不是一家专门的模型公司，而是纺织、衣服、工业原料、模型相关的综合企业。纺织和模型看似毫无相关的两种东西，却是同一家公司出口的。这里跟万年的初期建成有相似的地方。这家公司于1931年成立，一开始主要业务是纺织制作，而后扩大到其他各类。



↑建筑模型也是比例模型的一种　图中为GSI Creos制作的熊本城模型

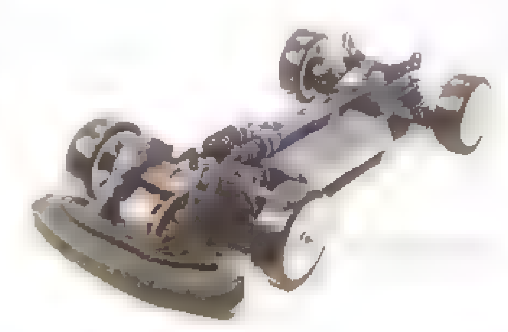
日本自1960年代开始游戏塑料模型。当初模型上色所使用的塑料颜料色彩少需要混着使用，因此GSI Creos就和藤仓化成株式会社一同开发[illegible]年，颜料改名为"Mr [illegible]机器人动画风潮的影响，模型市场也以机器人为主，因此GSI Creos就以机器人动画《特装机兵》为原型开始制作角色模型。2006年，他们自行开发了名为"Pinky:st."的手办，并成为了热门商品。甚至还因此动画化、漫画化游戏化等。

总体来说，GSI Creos在模型上的主要业务还是以模型的相关商品，像涂料、黏合剂等为主，当然也有少数角色模型制作。

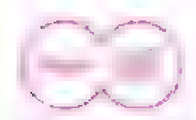
田宫（TAMIYA）

田宫，旧名"田宫模型"，和青岛社一样是著名的静冈模型四社之一。它以1946年田宫义雄开办的"田宫商事"为起点，通过不断发展而成为了世界最著名的综合模型厂家之一。田宫可以说是模型界的龙头老大，然而它刚开始的时候却[illegible]模型传入日本，使得木制模型的销量开始减少。因此田宫开始制造塑料模型，并在1960年发售了第一件作品1/800的战舰"大和"。在这之后，田宫也遇到了很多挫折，最终才渐渐发展起来，并成为现在的盛况。

田宫的产品线很长，包括了所有范畴和比例。既有汽车（1：10、1：12、1：20、1：24）、飞机（1：32、1：48、1：72、1：100）、afv装甲坦克车（1：[illegible]：48）及舰船（1：350、1：700）等所有模[illegible]现。正是这样认真的态度才会获得消费者的[illegible]



↑田宫的迷你四驱车系列十分出名，几乎所有的四驱车都是出自他家。



模型和手办厂商公司

寿屋（KOTOBUKIYA）

寿屋在日本的模型界，一直都是个中规中矩的企业。正式成立于1953年的公司寿屋，在此之前是1947年就开设的销售玩具的小商店。在公司[illegible]时，也正是塑料模型开始流入日本的时期，[illegible]也[illegible]收藏模型这个大坑。然而，[illegible]寿屋却不如其同时代的万代已经一越而起成为日本最大的娱乐公司之一，也不如其晚辈海洋堂[illegible]理念和产品的创新[illegible]。在成立[illegible]，寿屋依旧保持着其本分和平庸，继续制造玩具、销售玩具。虽然一直是这样默默经[illegible]，[illegible]绝不是被淹没在模型厂家的名字



↑商品内容 1/8 变态王子与不笑猫 筒隐月子 PVC人形
价格 7140日元 发售 2013年9月

寿屋的产品主要有塑料拼装模型和手办，自2008年起也进军出版业，开始发行漫画、写真、画集等出版物。寿屋的塑料拼装模型的种类和数[illegible]然无法与万代的高达系列相比，但也有着其忠实的拥族者。比较有名的有索斯机械兽系列、超级机器人大战系列，还有一些美系动漫如钢铁侠、蝙蝠侠等，都以其质量好和细节细腻的优点而受到拥护。寿屋的手办在中国更加有名。首先[illegible]、价格[illegible]系列多，其次还因为寿屋在中国设有工厂，因此它家的手办大多都是中国制作。

塑料模型

将《MUV-LUV TE》中的人气机体不知火再次新造形，除了原来的92式多目的追加装甲之外通过变换武器，可实现突击前卫和强袭前卫两种版本。



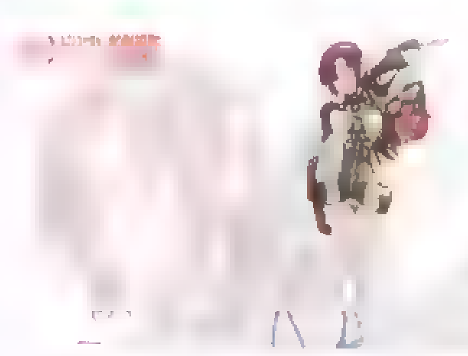
↑商品名称 MUV LUV TE 1/144 不知火 突击前卫・强袭前卫（国连ver）价格 3675日元 发售日 2013年9月

将知名PS2游戏《ANUBIS ZONE OF THE ENDERS》中的机体全部实体化，其中这架名为ANUBIS的机体也被制作了模型发售

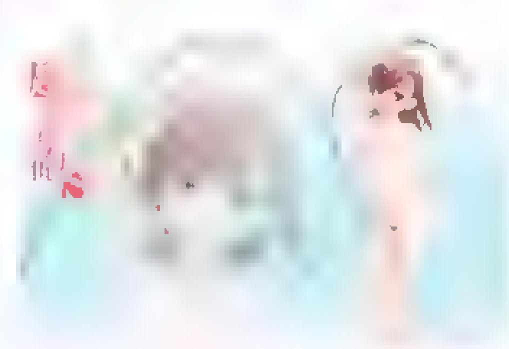


↑商品内容 ANUBIS 价格 819
发售日 2013年9月

手办



↑商品内容 1/7 EVA 新剧场版 真希波 PVC 人形
价格 8190 发售日：2012年11月



↑商品内容 1/6 科学超电磁炮 S 御坂美琴 PVC 人形
价格 8400日元 发售日：2013年12月中旬

WAVE

与上述几家模型厂家相比，WAVE 起家晚，公司也不大。它成为于1987年，至今的公司成员也只有10几人。然而麻雀虽小，也五脏俱全。WAVE 既制作、销售塑料模型、手办，还制作、销售收藏模型相关的工具和拼装材料。

WAVE 也生产科幻模型，然而因为万代的光芒实在太强了，使得它在国内印象就是默默无闻地生活在万代的影子下。WAVE 出品了不少另类的科幻动漫模型，其中最出名的当属其五星物语系列模型。机体设计到上色，其华丽度和可观赏度都比高达模型还要高。另外还有《樱花大战》系列，萌度和可玩性也很高。除去塑料模型之外，WAVE 还生产手办。其手办主要有两个系列："休闲手办系列"和"TFC BEACH QUEENS 系列"。这两种系列的尺寸多是1/10，价格也是4000日元左右，走的收集路线。特别是"TFC BEACH QUEENS 系列"全是泳装美少女的手办，它是让动漫角色穿上泳装进行手办化的企划。内容可以是动漫角色本身在作品中就穿上泳装（比如《轻音少女》），也可以是作品与泳装完全没有缘分的角色（比如《魔法少女小圆》）。

产品欣赏

塑料模型

WAVE 的五星物语系列拼装模型虽然质量不及高达模型，但是整体感觉还是非常不错的。



←商品内容 1/144 五星物语 [illegible] 价格 3780日元 发售日 20[illegible]年[illegible]月再版

手办



↑商品内容 BEACH QUEENS 系列 千反田爱瑠 价格 3990 发售日 2013年10月

Good Smile Company 系

Good Smile Company（以下简称 GSC）可以说是国内最知名的手办品牌之一，旗下的黏土人系列手办以短小而可爱的特点成为手办爱好者的 [illegible] 一家动漫周边厂商，以周边的策划和制作为主，也负责部分厂商商品的宣传和营销，其中由 GSC 代理销售的厂商包括 [illegible]、FREEing、Gift、Phat Company 等。同时 GSC 还在动画、音乐方面进行了部投资，除了以制作委员会的身份参加了多部动画作品的制作 [illegible] 动画“黑岩射手”

[illegible]

[illegible] SC 在成立之后，先是以接受玩具企划和 [illegible] 工作为主，直到 2004 年第一次参加 WF 时发售了第一款 PVC 完成品“1/8 朝仓音梦”，才开始了自己的手办制作业务。到了 06 年，出品了黏土人系列，以新颖的理念和可爱的风格很快引 [illegible]，并且每年都能有热门大作推出。作品质 [illegible] 之位，并与 ALTER、Maxfactory 并称为手办界 [illegible]

GSC 除了在日本国内开展业务之外，还积极开拓中国市场。2011 年在台湾开设旗下主题咖啡馆分店，2012 年正式成立良笑（上海）商贸有限公司，其后也屡次参加国内大型动漫展出和在国内吸纳原型师人才，成为了首家在国内开设分公司的日本手办厂商。

除了常规的 PVC 人形之外，GSC 旗下手办系列还包括：黏土人、Figma、Cheerful JAPAN！、ACTSTA、朱罗姬等。其中，Cheerful JAPAN！和朱罗姬已停止计划。

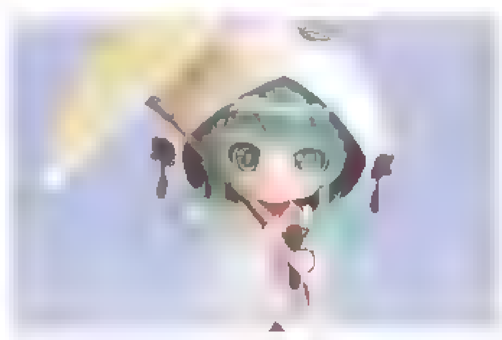
产品欣赏

黏土人

黏土人是 GSC 于 2006 年开发的 Q 版可动人偶系列，将动漫角色 Q 版化再加以手办化，作品强调角色的可爱特性。



↑角色内容　黏土人 水树奈奈　价格　4900 日元　发售日　2013 年 7 月



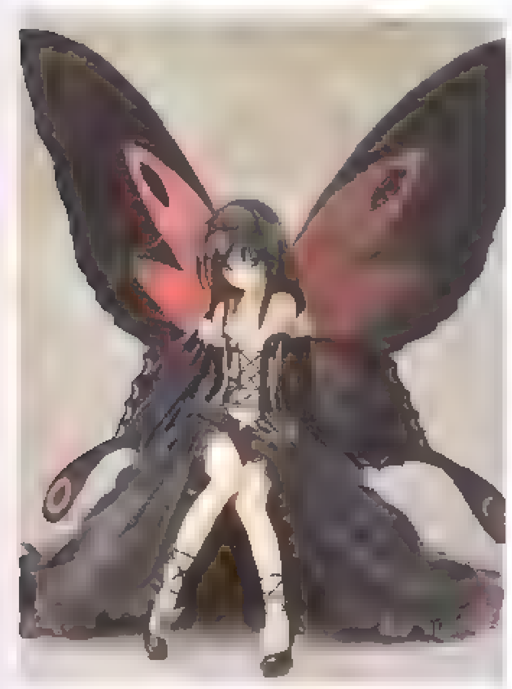
↑角色内容　黏土人 雪初音 草莓白无垢 ver　价格　4000 日元　发售日　2013 年 2 月

PVC人形

GSC贩卖的PVC人形主要都是代理其他厂商家，但是它也是有制作自己的PVC人形的。



↑商品内容 1/8 美树爽 剧场版ver PVC涂装完成品
价格 7800日元 发售日 2013年3月



↑商品内容 1/8 黑雪姬 PVC涂装完成品
价格 9800日元 发售日 2013年11月

Cheerful JAPAN !

Cheerful JAPAN ! 是GSC为东日本大地震筹款的系列，收的款项的一部分会捐给地震基金。基本格式是在曾经发售过的商品的基础上加上应援风格的新配件发售，也有部分新制作作品。



↑商品内容 Figma 初音未来 应援ver 价格 3000日元 发售日 2011年11月



↑商品内容 粘土人 GM子 应援ver 价格 3000日元
发售期 2011年9月

Figma

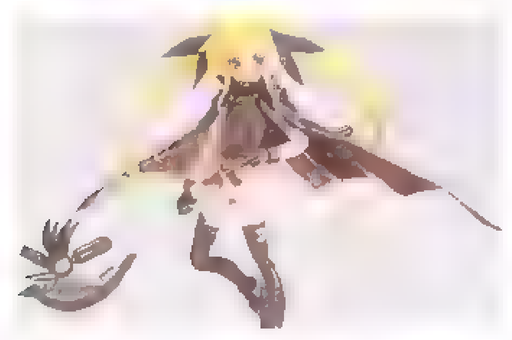
Figma是由MAX FACTORY企划及开发由GSC发售的的可动式人物模型系列。严格来说，算不是GSC家的制品，不过因为是代理，也就归为一类吧。



↑商品内容 Figma 死神 价格 4800 日元
发售日 2013 年 3 月

ACTSTA

ACTSTA 是 GSC 与 GK 同人团体 liquidstone 合作推出的 1/8 可动系列，以大比例为卖点，以魔法少女奈叶系列展开。



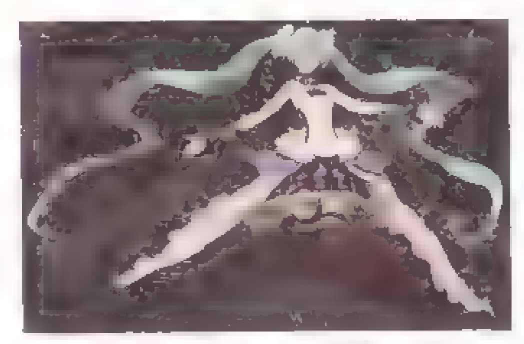
↑商品内容 ACTSTA 魔法少女奈叶 菲特
价格 9800 日元 发售日 2011 年 5 月

Good Smile Company 除了销售自家产品之外，还代理了 MAX FACTORY、FREEing、Gift、phat company、EMBRACE JAPAN、Penguin Parade、SEVEN TWO、threeA 等手办厂商的产品，因此这些厂商的手办也被称之为 Good Smile Company 系。

MAX FACTORY

MAX FACTORY 是日本一家老牌的美少女手办厂商，于 1987 年创立，其法人代表为业界知名的 MAX 渡边。MAX 渡边是日本知名的模型原型师，还创造了 MAX 涂法等手办上色方法。MAX FACTORY 制作的美少女 PVC 手办以优异的质量而在市场上具有非常高的声誉，被称为手办公司界的“御三家”之一。无论从制作还原度到上色，都很难有厂商能跟 MAX FACTORY 媲美。Figma 正是由 MAX FACTORY 企划并制作，而自家贩卖则只到 2012 年 6 月份，之后 MAX FACTORY 就与 GSC 合作，由其代理它家产品。MAX FACTORY 的产品另一大特点就是几乎不再版。

除了制作手办之外，MAX FACTORY 还在[illegible]户市与东京都内各经营了一家名为[illegible]的[illegible]料理店。



↑商品内容 1/6 初音未来 2020 PVC 涂装完成品
价格 11800 日元 发售日 2014 年 1 月

FREEing

FREEing 也是跟 GSC 合作的一家手办制作厂商，成立于 2006 年。虽然时间短，但也出了不少精[illegible]。这家公司的作品也以美少女手办为主，偶尔也会出一些比较奇怪的东西。除了正常的 PVC 人形之外，Figma、黏土人也有所涉及。说到这家公司比较出名的手办系列当属兔女郎系列。将知名的美少女角色与兔女郎装结合，本身就已经十分犯规了，这样犯规的图画居然还要将她手办化！！真不得不说，宅人们的欲望是无穷无尽的。



↑商品内容 1/4 超级索尼子 兔女郎 ver PVC 涂装完成品 价格 18800 日元 发售日 2013 年 7 月

Gift

Gift比FREEing晚成立一年，也是一个年轻的……这家公司并不是只制作手办，也有音响、……器的企划设计和一些普通动漫周边的制作。……手办不远不失，每年出品的量不多，有精……有稍微差强人意的作品。这家厂商也喜欢制……泳装版本的美少女手办，和WAVE还真是拥有一样的恶趣味。值得一提的是，其公司里的一位……户田脱的原型师，由他着手制作的手办，总体感觉很不错，衣服细节也做得很好。但是，……就如同我们常说的原作终结者一样，喜欢给……加上自己的感觉，因此由他制作的手办脸都……，俗称"户田脸"，更被玩家戏称为是"COSPLAY手办"。



↑商品内容 1/8 亚瑟（英雄＊战姬）PVC 涂装完成品
价格 9800日元 发售日 2013年10月

Phat Company

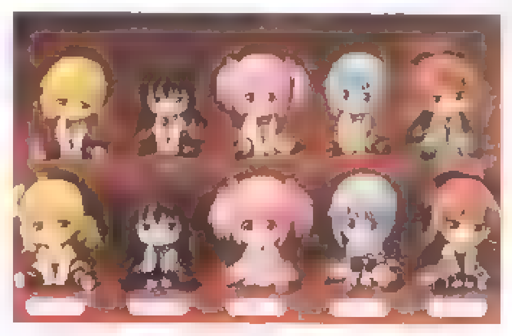
Phat'成立于2007年，与GSC也是处于业务……合作关系。GSC代理Phat'的商品，而GSC……完的活也会由Phat！帮忙完成。Phat'出品的手办中规中距，倒也挺还原……品过心跳动物系列，深受……系列以作品中两个人物一同出现，也算是一大特色吧。



↑商品内容 Twin Pack 三日月夜空&柏崎星奈
价格 2480日元 发售日 2013年9月

PENGUIN PARADE

PENGUIN PARADE成立于2008年，作为一家新生的手办公司，其PVC人形还不能称得上让人满意，但这家公司推出的两款PVC小人却一直……受欢迎。其一为"ぺたん娘"，国人称为"扑通娘"。这系列的小人，是将角色Q版化然后都是屁股坐地的姿势，无辜可爱的表情十分惹人喜爱。另一系列为"ぷちっ娘"，就是将动画中的美少女加以Q版化，玩家们都非常喜爱



↑商品内容 扑通娘 魔法少女小圆系列
价格 每个714日元 发售日 2013年10月

ALTER

在上文也有提到过，ALTER是日本手办界……之一。它是2005年才成立的手办制作……商，中文官译阿尔塔，日文アルター。尽管ALTER2005年才刚成立，至今也不过才过了8年，但是这家公司自开办以来就以超高的品质闻名于手办界，……主要业务内容有玩具、手办……贩卖和广告印刷物设计等，……包括……成品、盒蛋、可动人形等。它与与BANDAI旗下厂商Megahouse合作有新厂商Alpha x Omega，两厂的原型师也经常相互交流。

ALTER的产品品质能够那么高，得益于其旗下的原型师们。柳生敏下、田中冬志、乙山法

纯、仓本育马等人，无一不是知名的原型师，并且每个人都有自己的制作特色和风格。这使得ALTER的手办具有丰富多变而又不失美型的风格。ALTER除了美少女手办之外，还主要制作三个系列产品：ALTAiR、ALMeha、FA4。ALTER在2011年直接在淘宝上开设直营店，销售业务由其在上海开办的代理公司负责。

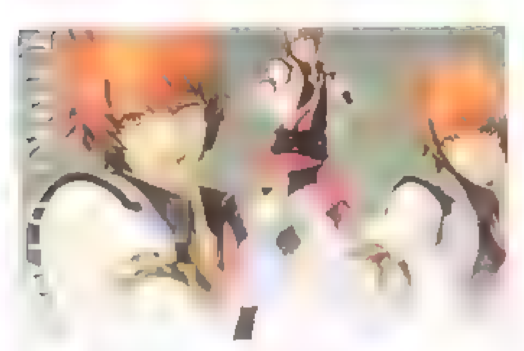


↑商品内容：1/7 黑羽川 PVC 涂装完成品　价格　9240日元　发售日　（初版）2011年10月（再版）2013年9月

PVC人形

ALTAiR

ALTAiR是ALTER于2010年开展的女性向男角色手办系列，它与，与寿屋的ES系列和MEGAHOUSE的G.E.M系列一起是手办界的三大男角色系列，一起打破了手办界美少女争霸的局面。



↑商品内容　1/8　一十木音也 PVC 涂装完成品　价格　8190日元　发售日　2013年7月

ALMeha

ALMeha是ALTER制作的可动人形系列，以机械系作品为主。



↑商品内容　异度传说3 KOS-MOS Ver.4　价格　10290日元　发售日　2011年7月

FA4

FA4是ALTER旗下的盒蛋系列，与大比例的PVC人形一样拥有ALTER一贯的高品质，但于2008年以后就没再有新作发布了。



↑商品内容　食玩 偶像大师　价格　各650日元　发售日　2007年8月

海洋堂

海洋堂是日本玩具模型公司当中少有的专注于廉价产品制造、研发、销售的公司。它成立于1964年，经历了塑料模型的黄金期，又走进了GK手办的时代，最后来到了PF的世界。随着收藏模型在不同时间段里流行的不同，海洋堂一直紧跟着流行走，它创造玩具的历史可以说是反映日本社会风貌的一面"镜子"。甚至是在现在的时代，因为玩具种类变多，使得没有一个固定的流行风潮，海洋堂也随之分出许多分支制作不同的商品。

这其中，食玩和可动模型则是海洋堂的主手之作。

海洋堂自开办以来，就一直是日本最重要的食玩制造商。最初是各种比例模型，而后则与动漫画的角色结合起来，80年代的时候发生过格力高事件而使得食玩业大受打击。然而，这段时间的海洋堂刚好重心在新兴的GK模型上，而免遭一难。因此90年代，海洋堂再次介入食玩制作时，食玩市场正处于竞争者较少的阶段。

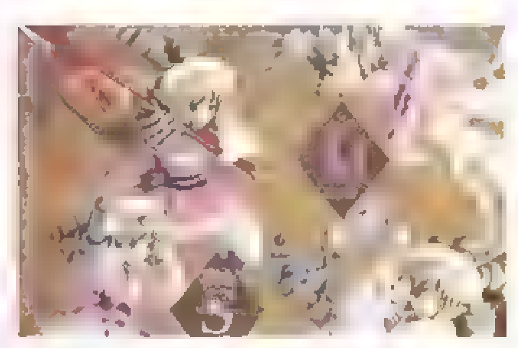
除去食玩之外，海洋堂的可动人偶模型也是业界知名的。其中以山口式最为出名。这是由海洋堂发行的涂装完成模型，因原型师为山口胜久，也得知。而转轮系列的山口系又最为称赞，因为它可动、可折，设计华丽、配件繁多又价格便宜。主要以EVA里的机体为内容制作，也有战国BASARA的人物。

海洋堂还是WF的主办方，自1992年接过主办权之后，WF已经成为了世界最大的手办展会。

产品欣赏

可动人形系列

以人物可动性强、配件繁多而深受手办爱好者的喜欢。



「商品内容　转轮系列 女王之刃 钢铁公主尤米尔
价格　2900日元　发售日　2011年3月1日

Mega House

Mega House是万代的一家子公司，成立于1962年。最开始为以科研的目的，而成立了这家公司，起初的业务内容是电子产品相关的科学教材、玩具、出版物、音响制品的企划和制作、贩卖。1996年，Mega House被万代收入旗下，开始专注于制作玩具、手办。

或许因为被万代收入旗下了，所以Mega House的手办都偏可燃系。尤其以海贼王系列和银魂系列最为出名。海贼王系列中，除了常规制作角色手办之外，还将动画中的名场面以纤密的造型用手办还原出来，不仅迫力十足还原度也很高。虽说偏向燃系，Mega House也没有放弃美少女手办这一块肥田，以人气女角色为原型制作的手办都十分不错。Mega House还是手办厂商中少有会制作男性角色的厂商，旗下的GEM系列就是专门面向女性的手办产品。对于女性FANS来说，是个不可多得的好公司。

总体来说，Mega House的表现还是很不错的，其可脱系列，即手办的衣服可脱也一直被手办玩家们津津乐道着。燃系角色的脸都做得很有棱角也算是这个公司的特色。不过，做工称不上很好，发挥也不算很稳定。同一部作品的第一个产品可以还原度很高，但后续就些差强人意什么的……因此，也常常被人诟病。

旗下系列产品：Portrait Of Pirates、G.E.M系列、Excellent Mode 等

产品欣赏

Excellent Model



「商品内容　女王之刃 大海贼船长莉莉安娜
价格　8630日元　发售日　2012年6月

高达模型

俗话说，机体是男人的浪漫（哪来的俗话），作为机体中的战斗机，高达自第1979年第一次出现以来，就吸引了无数的男人为了能够驾驶高达而日复一日地锻炼着自己。当然，在还未能探测到宇宙是否真的有未知生命更别说移植到宇宙里生活的现在地球，人类还没有那么闲到那打造真实可以飞天又能发射MEGA粒子炮的高达，因此对于无处发泄其浪漫的男人来说，高达模型的出现就满足了他们YY的欲望



高达模型是什么

高达模型是指以动画《机动高达系列》剧中登场的兵器如高达、机动装甲、船舰等为原型进行模型化的塑料模型系列，英文全称为Gundam Plastic Model，简称GUNPLA，即中文俗称的“钢普拉”。它以塑料为主要原料制作，看似廉价，但是这些塑料都以一种特殊的技术——钢模具射出成型制作成拼装部件，因此廉价的原料成为了高档的拼装配件，高达模型才会如此地吸引模型爱好者。



↑钢普拉模型绝对是比例模型中的精品，万代还会在高级的模型上包装下大工夫。

高达模型＝万代制造，这个等式不知何时开始在众人眼里已经成了一个定理。的确，高达模型作为万代模型事业的主力已经奋战了三十几年至今仍然在为它制作更多的财富当中。万代之所以选择塑料模型来制作高达，正是因为塑料的优点可以大量地生产并且原料便宜。尽管塑料也有着无法表现细致和造型和因为塑料本身的缺陷无法做成很大原模型，但因为万代拥有上述所说的钢射塑料片技术，因此万代制作的高达模型质量无人能比。万代并非靠着高达起家，但是高达的确给万代制造了很多财富。于是之后万代将初代高达当中的兵器几乎全部都出了钢普拉，并且出资促成了剧场版以及后续作品的制作，以及将Sunrise收为子公司以至于今。

也正因为如此，万代独家享有制作钢普拉的版权。独享版权，再加上独家拥有钢射成型的技术，所以万代制作的钢普拉价格都不便宜。不过，因为钢普拉是由塑料为原型以及官方不低的价格，造成了后来市面上山寨高达模型的活跃生产。万代别说HY2M级不仅大价还限量，普通人根本玩不起，就连PG和MG在国内的正版也不便宜，所以虽然不推荐买盗版，但对于新入门的玩家来说还是可以考虑从高质量的山寨入手，之后再向正版进发。

一回 高达模型的[illegible]

钢普拉现在虽然已经是万代角色模型的主力商品，但是最开始的时候初代高达还在放送时的商品化权利并非是万代所有。初代TV版机动战士高达的赞助商为另一个玩具制作商“Glober”，因此着手进行高达相关周边制作贩卖的也是他们。最开始生产的高达周边玩具材质为当时流行的锡[illegible]、是面向儿童的合体玩具。然而，这类的周边与高达的粉丝层和消费者有些许脱节。当时的万代刚好着手于《宇宙战船大和号》的塑料模型的制作和销售，那是因为万代了解大和号的观众年龄较高，并且与儿童玩具相比大和号里登场的舰艇的比例模型人气会更高。而高达的情况正好与大和号有着类似的情况，因此呼吁万代生产高达的塑料模型的声音变多了。

正是看好高达作品所新开创的写实兵器路线以及爱好者的热情，万代在电视版上映终了前后合谈并取得了塑胶模型部分的发售权，在初代TV动画《机动战士高达》播放结束六个月后的1980年7月，万代制作了最初的钢普拉[illegible]1/144的RX 78 2 GUNDAM，并开始发售。之后，万代陆续推出了1：60，1：100，1：144，1：250和1：550等不同比例的模型。但早期的钢普拉还处于摸索阶段，没有具体和严格的分类。

1990年3月高达10周年纪念时，万代首次推出HG（HIGH GRADE）系列1：144 RX-78 GUNDAM。这架模型具有核心战机变形机构，关节采用了内藏骨架，多色成形，而且不需要上模型胶就可以组合。帅气的设计和更便捷的拼装，再加上最初设计者大河原邦男重新设计了造型，使得HG成为钢普拉开发的重要环节，至今还是[illegible]。[illegible]年代[illegible]是[illegible]模[illegible]市场繁荣的时期，万代也打算开发新的模型产品。因此1994年时，万代与HOBBY JAPAN合作策划出品新系列的钢普拉，这一系列正是比例为1：100的MG（MASTER GRADE）新版钢普拉。MG以“究极[illegible]高达”为目的，承继了HC的优[illegible]，[illegible][illegible]型与完全变形机构的优良[illegible][illegible]系列推出便在市场上大受欢迎[illegible]了98年，万代又以作为“完美的高达”为目的，开发出了新的模型系列PG（PERFECT GRADE）。PG又在MG的



←图中为HGUC的[illegible]144RX-78-2 GUNDAM与便利店7-11合作推出的[illegible]

技术基础上加以改进，比例更缩减到1：60推出。全骨架化的设计使得模型精密度大幅度提高，可以做出很多高难度动作。从此以后，钢普拉开始[illegible]个级别：即高级[illegible]究极[illegible]完美出品的新时代。[illegible]个级别的代表产品分别是HG-MG-PG。

在钢普拉30周年纪念上，万代又推出了全新RG（REAL产品GRADE）系列模型。这类模型以追求真实性为目的，设计上比之前的系列都还要费工夫，但也因此能够实现最大级别的可动性。除了正经的高达机体拼装系列之外，在钢普拉的二十多年发展过程中，还陆续推出了其他系列的商品，比如SD高达、BB战士和各种成品模型等。

高达模型的分级

初级系列 FG（FIRST GRADE）

FG系列，即为初级级别的钢普拉，开发了1999年，为纪念钢普拉诞生20周年而设。FG上市的时间比HG、MG、PG都要晚，而按照历代一贯的节奏来说，PG之后应该是级别更高的钢普拉才对，然而新出现的却是FG系列钢普拉。这是因为，由于开发了MG、PG等新系列的商品，钢普拉逐渐出现高价化。价格相对比较低的旧型钢普拉却因为金型的消耗而无法提高生产量，低价格的模型供给开始出现不足。正是为了补充这一不足，同时起入门用的效果，FG就被开发出来了。

这一版本的钢普拉沿用了当时1：144比例的单色成形及价格（300日元），但是外形设计参考了PERFECT GRADE，达成低价位却不失品质的高级模。作为入门用，此系列的确构造简单，组合简便，不过却没有任何成形分色。其客源包含了低年龄层及模型初学者，但也有不同专业模型师用此来进入神改造。

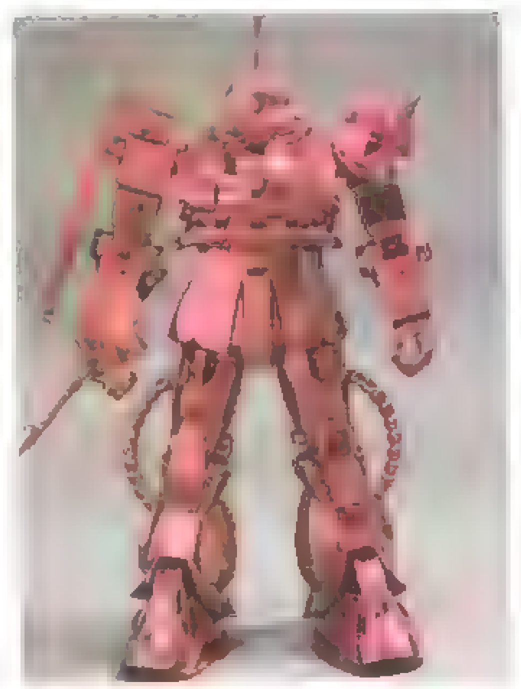
2007年，《机动战士高达00》登场的四架高达以“FG高达00”的系列名进行贩卖，这是继《高达SEED》之后的“1/144收藏系列”，但与有“植物人”这一戏称的FG高达SEED相比，可动关节有所增加，连肘、膝部关节也可活动。



↑ FG系列高达模型介绍 电击hobby创刊1周年 RX-78-2



↑ FG系列高达模型介绍 能天使高达-500HGD-150913



↑ FG系列高达模型介绍 电击hobby创刊2周年 夏亚专用扎古 红色电镀Ver

高级系列——HG（HIGH GRADE）

HG系列，即为高级系列。这是万代钢普拉的普及产品，其成员和分类很多，包括HG、TV和HGUG等系列，根据不同的动画又会产生新的系列。HG是三个级别划分的最初级，也是年代跨度最久的产品。作为钢普拉10周年纪念企划登场之后，一直到现在都还很受欢迎。近年来，随着高达系列动画越来越多被钢普拉化，HG则是其中种类最多也是作品最多的系列，因此收藏性非常高。



↑ HG系列高达模型介绍 HGAGE系列 白狼专用机杰诺亚斯，玩家上色版



↑ HG系列高达模型介绍 HGUC系列 普通版 h99 刹帝利

HG系列的第一作是HG1/144 RX-78-2，首次引用了连动的球型关节，免胶卡榫和多色成型，为之后更高等级模型的发展起了承上启下的作品史是其原始标本。HG的一大特点还在于其不受比例约束。MG的比例规定为1/100、PG的比例为1/60，而HG自问世之后，万代就不断推出了1：144、1：100、1：60直至1：200和1：550等各个比例的模型。不过，HG虽然没有比例限制，但是它毕竟只是介于初级难度与高级难度之间的产物，因此HG系列的开模比较简单，分色也比较简化。因此，很受速食类玩家的喜爱，也很适合钢普拉新手。



↑ HG系列高达介绍 高达Seed拼装模型 HG HD重制版 自由高达 真人电影重制版。

高达系列每出一部动画基本都会HG钢普拉化，因此以作品分类时，都会贯以HGXXX系列的名，其中XXX正是动画名称。在这些作品类别里，HGUG是最特别的。它是1999年推出的新系列，出品范围只包括以UC纪年为主的高达作品。HGUG同样具有低价位易组合的特点。同时，因为经过KATOKI HAJIME重新作画的关系，相比其他系列的HG，HGUG还原度更高细节也更丰富，还可以摆出动画中的各种经典动作。

大师级系列
MG（MASTER GRADE）

大师级系列的MG是万代在钢普拉15周年纪念的时代开发登场的。在月刊HOBBY JAPAN · MAX渡边的企划协助下，“以制作究极的钢普拉”为目标开发制作出来了。MG的常见比例为1/100，拼装难度中等至中等偏上，制作难度中等，大部分适合素组，价格在2500~10000日元之间。它的一大特点就是在模型的主要部分，如躯干和双腿的内部适当加入具有细节的内构，同时手部设计成为三段可动式结构，将食指拇指及其他三指分别做成独立的部件，使得手部也能作出更多造型动作。



↑ MG系列高达模型介绍 MG01 RX-78-2高达。作为第一架的MG系列高达，起了承上启下的作用

MG系列自从诞生以来就倍受关注，很多玩家都是MG模型的忠心支持者。在设计MG高达Z时，万代又请来了著名设计师KATOKI HAJIME主刀，实现了完美造形与完全变形机构的完美组合。之后的MG系列主要由KATOKI负责设计。KATOKI设计的MG不仅配色有些许不同，而且贴纸很多，深受玩家喜欢。

万代在制作MG系列上的确花费了不少心思，通过将复杂的可动关节及伸缩油压管制造了一套板件上，即方便了玩家组合，又使模型具有了超强的可动性和展示性。其中在高达武斗传的G系列和高达前哨战中的S(EX S)高达，前者更是使用了ACTION FRAME技术，有独立的，可动性强的骨架，方便摆出多种格斗姿势；后者的可变形机体，也在进行一系列探索之后，成功将可变动机构和内构问题完美地结合在了一起。



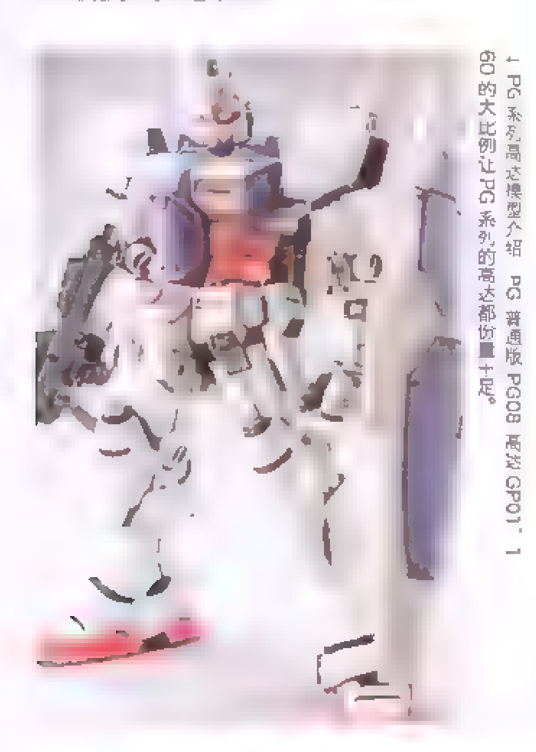
↑ MG系列高达模型介绍 MG90 GAT-X105 强袭高达W.S.P装备。



↑ MG系列高达模型介绍 MG60 MSA-0011[Ext] Ex-S高达。可动性超强的这款高达，可摆出多种战斗姿势。

完美系列
PG（PERFECT GRADE）

万代在打着“制作究极的钢普[illegible]”这[illegible]系列的开发时，原本是想让 MG 成为“[illegible]的钢普拉”。结果，在 5 年过去之后，万代就又不满足了大师级的高达，而策划推出高于大师级别，更能全面展示高达各部分结构，集高完成度、[illegible]和高可动性于一体的[illegible]。于[illegible]，完美级别的 PG 就出现了。PG 针对受众群体年龄偏高，价格也相对昂贵，通常在 12000 日元以上。相对的 PG 的拼装难度和制作难度也就比较高，但是就能拿到理想状[illegible]



↑PG 系列高达模型介绍 PG 普通版 PG08 高达 GP01 1/60 的大比例让 PG 系列的高达都份量十足。

PG 系列[illegible]万代“钢[illegible]纪念企划”登场，比例为 1/60，围绕着高完成度和高可动性展开，主要制作范围为高人气的机体。虽然 PG 系列[illegible]，但它的第[illegible]作的却是 EVA 的初号机，第二弹才是 1：60 RX-[illegible]GUNDAM[illegible]的完美系列[illegible]各方面都具备了完美的[illegible]系列[illegible]袭 MG 的特色之外，更将 MG 的[illegible]



↑PG 系列高达模型介绍 PG 普通版 PG05 飞翼零式高达改，细节之多虽然拼装麻烦，但成品却十分美好。

发挥到了极至，它的内构较 MG 有更大[illegible]化[illegible]

[illegible]可以摆出人手能够做出的所有动作[illegible]



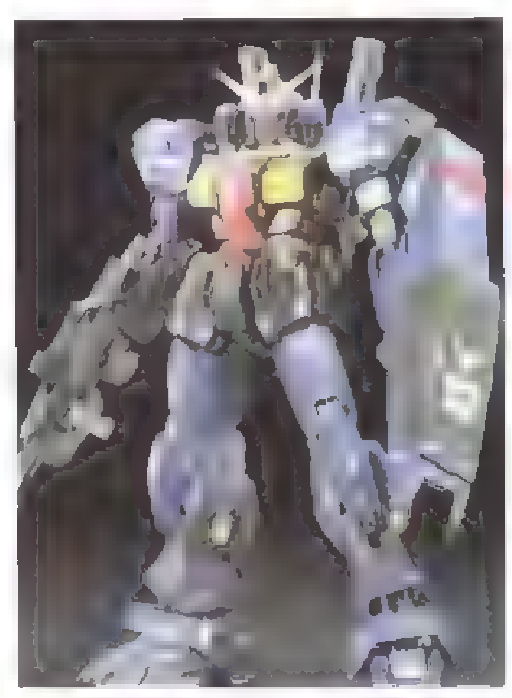
↑PG 系列高达模型介绍 普通版 PG[illegible]3 高达 OO Raiser 其太阳炉还会转动。

在经历了大师级，又追求了完美之后，万代开始寻找新的钢普拉系列。一于是将作为"钢普拉30周年纪念企划"登场的RG系列推出。RG系列继承了MG和PG中的各种高技术，在追求细节完美的同时又将寻求模型各部分的真实感……大部分内构已经设计成了近似于装了装甲的……，各……实现了钢普拉中最大等级……RG系列比例为1/144，拥有很高的精细度……体成形骨架技术，可更忠实地摆出各种POSE。其缺点是模型的材料欠坚固，容易损坏。

作为同样是1/144的钢普拉，RG的精细度、把玩度都优于HG，虽然个头小，但也不比MG差。因此，一推出之后就很受欢迎。相比相对于MG4000左右PG10000+的价，RG的2500……适中，结合优秀的品质，性价比也非常高。


↑RG系列高达模型介绍 ZGMF X10A 自由高达 小而精致的……RG系列……点都没错

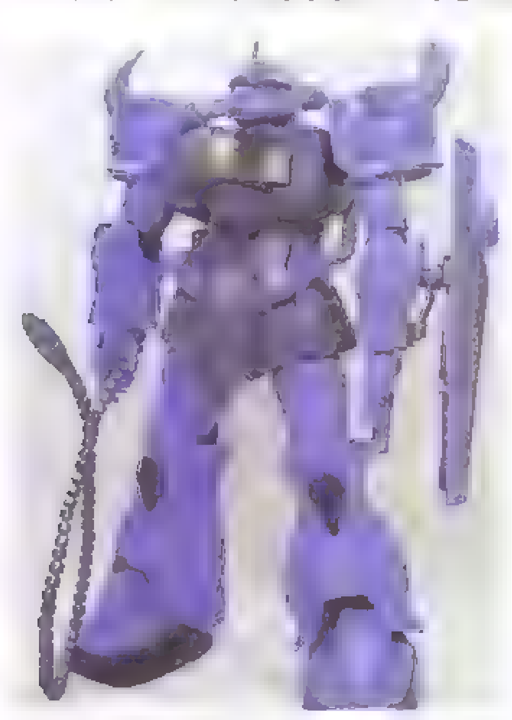

↑RG系列高达模型介绍 强袭高达 Strike Gundam，虽然只有1/144的比例，但精细程度却不输给MG系列


↑RG系列高达模型介绍 RX-178 Mk-Ⅱ提坦斯配色 发售时间 2012年4月28日


↑RG系列高达模型介绍 MBF-02 嫣红强袭 静冈EXPO限定，因为是限定版，自然就没有通贩了

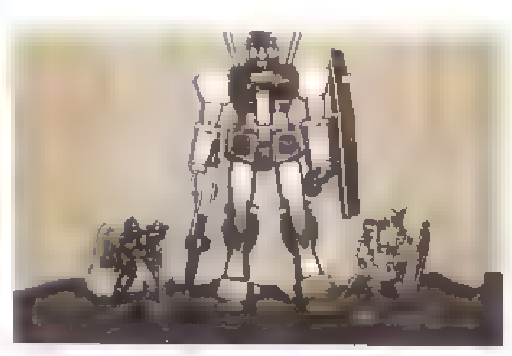
HY2M（HYP[illegible]）

HY2M 系列是直接面[illegible]，一般都是价格昂贵、限量发售的超大比例模型，如 1/24 的 PX 78-2 高达、1/12 的 MS-06SZAKUII 等。另外，1/12 的 RX-78-2[illegible]更是以限量发售 1000[illegible]，价格[illegible]出售，所以没有钱的各位就退散吧[illegible]价格会如此高也是因为 HY2M 的这[illegible]从细节到可动[illegible]



↑ HY2M 系列高达模型介绍 1：60 老虎 限定版。不仅组装难度很高 价格也很高

HY2M 模型除了和 PG 一样有发光部件之外，有着还带有发声部件，可以通电发出如武器开火、[illegible]的声音。而大量使用的金属部件也令可[illegible]出色。另外，HY2M 系列还是钢普拉的[illegible]模型。其中，目前已经完售了的 HY2M [illegible]系列就可以将其部件用于改造 MG 模型，如[illegible]部件、武装改造部件、电镀部件等[illegible]拥有一台 HY2M 系列高达可以说是每个钢普拉[illegible]好者的梦，但是它的价格和拼装改造难度之高也是爱好者的痛。



↑ 与其他种类的高达相比，HY2M 简直就是巨人级别的高达。图中，1/24 RX 78-3 G-3 电镀 限量 100 台



那一刻，HG 系列终于回想起了曾经被 HY2M 系列支配的恐怖，和不能反抗的屈辱。

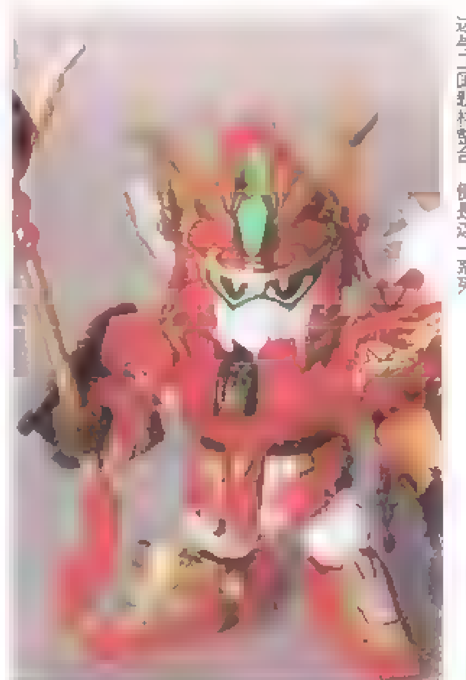


←国人拼装的 MS-09R 加大魔 限定版 发光体也是亲手组装。在佩服是"土豪"之前 应该是个技术帝啊。

SD高达是将高达系列作品当中倒卖的机械与人物的头部夸张化，手脚缩小成为二头身比例的角色。相比高达的威武帅气，SD高达更显得可爱[illegible]

SD Gundam系列商品首度问世是于1985年6月以[illegible]之父横井孝二设计造型的扭蛋玩具发售的系列作品。[illegible] SD GUNDAM FORCE 动画播出以后，SD高达也推出了塑料模型，曾经发售过元祖系列、BB战士系列、SD [illegible] Zero 系列等。至今还在发售中的只有BB战士系列（包括SD三国传系列）。

← SD高达系列模型介绍 BB战士系列 三国传 风云豪杰编 关羽 虽然是SD系列，但Q版的形象也很可爱。





← SD高达系列模型介绍 BB战士系列 三国传 张飞，将SD高达与三国题材整合，便是这一系列。



↑ SD高达系列模型介绍 BB战士系列 能天使高达 R2。麻雀虽小，五脏俱全，Q版造型更加可人。

BB战士系列是以原作机体Q版化的角色用于模型制作，初期附有发射BB弹功能而得到“BB战士”的称号。BB战士系列凭着可爱的外形和简单的拼装过程而受到广泛年龄层面人群的喜爱和支持。后来又从中衍生出将SD机体战国化的SD武者頑駄无系列模型。



↑ SD高达系列模型介绍 SDGG系列 PF-78-1 Perfect Gundam 附加的零件如同本体一样帅气。

述的…系列钢普拉又称为拼装模型，需要…和时间自己去制作一个高达出来。拼装高达的过程固然有趣，然而对于喜欢高达但又工作繁忙的人来说毕竟没有时间和精力去做这种细活，因此为了满足这类人的购买需求，万代又推出了一些成品钢普拉系列。包含1:144的FIX、1:170~1:200 HCM pro、Robot魂 等系列，这些都是是不需拼装的成品模型。优点是外观…、武器配置较为丰富、通常…系列版本的…都为…人士族群为主。尤其以其为销售对象的FIX版更为如此。



↑ Robot魂 暴风高达，Robot魂 为万代新的角色模型企划，以作品中的机器人为主要对象



← SDX成品系列 第一弹 骑士高达。完成度的SD高达系列，省去了拼装过程，一样可以得到可爱的高达。



← FIX(GFF) 系列成品模型介绍 GX-9900 高达X GX-9900 DV 分裂者高达



← FIX(GFF) 系列成品模型介绍 RX 78 Ver Ka。Kaboki 的高达系列对于模型爱好者来说，也是很值得珍藏的。

……所谓，玩模型玩的就是心跳！啊不，玩的……[illegible]……对于宅们来说，钢普拉才会如此地吸引人。因为，……是宅的浪漫，拼高达就是宅的技术！不过，……正式开始讲述拼装知识之前，大家也要了解到……[illegible]……自上下……不过，……[illegible]……嘛，能够有一样值得自己付出金钱……的爱好也挺好，只是还是要量力而为。

[illegible]

[illegible]……个阶段。所谓“素……[illegible]……件从流道框架上剪下来……明书组合好后就算完成的，没有处理……，没有后期渗线处理。模型完成后简单朴素……



↑流道框架，其中里面的一件件组件就是版件，高达就是通过这些东西一片片组装起来

[illegible]……就已经比较难了，不仅在组合技术和工具的使用上……[illegible]

阶段的人更是可以在模型界称神了，所谓神就是……[illegible]……这种神毕竟是极少数，因此大部分的人都还……在原始的组合模型状态上奋斗着，也就是所谓的“素组”派



↑不进行任何处理，仅仅是拼装就是素组。大部分的模型爱好者都还处于素组状态

版件：所有的塑料模型都是以……形式出现的，版件可以说就是高达的……，它通常分A、B两片来组合成一个部件，A片为卡口，B件为插入桩。

流道框架：通常模型的版件会以身体的结构分开在一整片的框架内成型。比如躯干部分的分在一个片块内，方便做模型时的查找。而流道是塑料成形的时候，融化的塑料流入到金属模具中的通道。一盒模型会分出若干片大的框架，分为A、B、C等大片。分在这些大框架中的小组件以数字编码的方式分布

水口：当模型成型时，融化的塑料在版件的……的连接点。因此，将版件从框架……下来后，在版件上不可避免的会出现一个剪口。这个口子就是水口，也叫做“入料口”或者“注料口”。水口的处理也是拼装高达的一个重要部分。

[illegible]

[illegible]

了，根据不同的阶段所需的工具是不一样的。

基本工具

切割类：模型钳、美工刀、笔刀等

打磨类：锉刀、砂纸、牙刷等

着色类、模型用勾线笔、消线笔、涂料（油性、水性）、喷漆、法琅液等

接合类：502 胶水、专用模型胶、补土等

其它：钢尺、干净的桌子、收零件的盒子

第一步 剪零件

剪零件对于拼装模型来说是基础中的基础，[illegible]可以说是十分重要的。尤其对于不上色的[illegible]，贪方便，就用手把零件直接扭下来绝对是大忌。因为这样会使零件表面有凹凸纹或凹位出现，所以一定要用模型钳，剪的时间还要小心[illegible]沿着模型表面剪，这样容易剪下一大块，要[illegible]表面 1 或 2mm 处剪，然后再用美工刀或笔刀切[illegible]。如果决定上色的话，还要用砂纸打磨。先用[illegible]的砂纸打磨，再用较细的砂纸打磨至接触零[illegible]

[illegible]

拼装前新手一定要照着说明书做。如果模型是需要上胶水的，那就必须在上胶水之前先试试组合一下，再把胶水涂在一面合上另一件。这样才能做到万无一失。另外要注意组合的顺序，因为有的零件是要先粘上贴纸或上色再上胶水，不然粘上了就上不了色了。至于到底要不要上色，可以看情况选择完全上色、部分上色或者不上色。对入门者来说，可以从不上色过渡到试试部分上色，技术熟练后再学会完全上色。



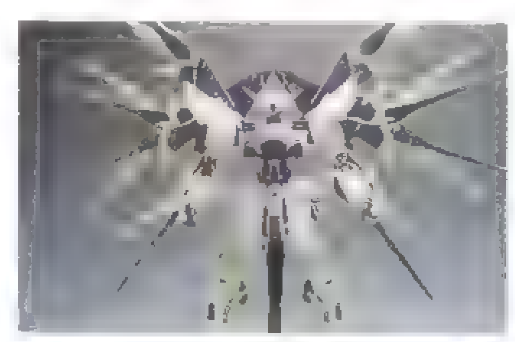
↑钢普拉就是通过这样慢慢地将版件拼装成最后的成品，其中不仅要需要时间，还需要精力。

第[illegible]步：勾线

在高达模型的表面有许多的装甲块分割线和表达机械感的线位，这些线位是表达机械感最直接有效的办法。但是大部分的模型色彩都是比较单调的，所以要突出模型的立体感就必须[illegible]这些线位上黑色，这就叫勾线。勾线的方法有很多，但是最好用专门的勾线笔。用这种笔上线手一定要稳定，[illegible]错了就要用手速度抹去，手慢的话，就[illegible]线笔了。上色就是在拼装[illegible]勾线[illegible]步骤。对于新手来说，可以慢慢地摸索。但是大部分的进阶玩家还是会上色的，因为 MG 和 PG 多是无色的。而且，上色打造自己配色的高达也是一件很带感的事。

进阶技巧

关于进阶的众多拼装甚至改造模型的方法，不是用三言两语就能说清的也没法给出一个明确[illegible]概念。这些都是要靠玩家们自己进行摸索，有了一定的制作基础才能着手进行的技能。就像 RPG 里只有升级才能学习到更高技巧一样，没有



↑这是一件大神自己改造的高达，通过打磨、再上色，最后描线拼装，这才是真正意义上的属于自己的高达

基础技能想要一步学到进阶的改造模型知识是很困难的，而且效果也不好。关于更高深的喷涂、拼装、渗线、无缝等概念，大家可以去专门的模型论坛或者寻找网上的教程来学习了解。或者也可以直奔模型店，有些模型店老板本身就是玩模型的高人。实践出真知不仅仅是生活的真理，同时也是宅们的指导思想哟。



日本收藏模型

手办

无论是动漫宅们喜欢的美少女手办，或者是军事宅们喜欢的坦克、飞机模型，还有铁道宅们收藏的高级模型，都以它们的魅力吸引着每一个爱好者，让人忍不住为它们痴狂、为它们着迷。



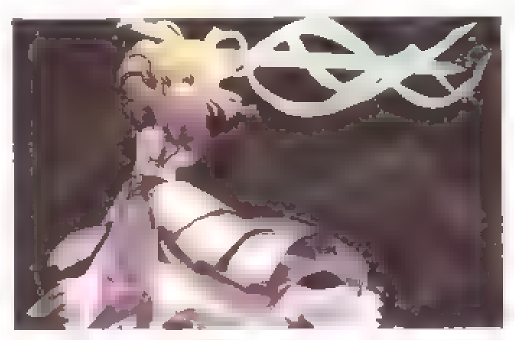
手办是什么

中国有句俗话，没见过猪跑也吃会吃过猪肉。对于手办，也可以说是没买过、没玩过手办，但大部分的动漫爱好者肯定都听过这个名字。手办是日本动漫周边中的一种，是指以动漫游戏中的角色为原型制作的人物模型。它与塑料模型中的角色模型有所不同，不仅在于材质的不同，而且手办一般比较偏向萌系以美少女角色为主，近年来，一些手办厂商开始生产男孩子系列的手办。但总体来说手办还是以还原动画游戏中的角色为目标，因为线条和制作相比角色模型来说都要柔和，更加有二维动画人物的效果。

手办一词，原指Garage Kits，即GK模型。这是收藏模型中的一种，意指未涂装树脂模型套件。最初，手办的书面版本存在若干种，包括："首板"、"首版"、"手板"等。

然而，随着ACG爱好者越来越多，手办的需求也越来越大，因此只能制作少量的GK模型渐渐供不应求，从而催生了以原料更便宜、制作更快捷的PVC人形（PF），GK模型曾经造成的盛况渐渐被PF代替，而手办一词则继续沿用着。渐渐地，手办也指代PF了。

在日语中，有关这一类模型的动漫周边被称为フィギュア，英文即为FIGURE。关于这个词的翻译，中文一直未达到一个广泛的共识。尽管有人认为"人形"的翻译更为贴切，但是在日语中人形一词更偏向于SD娃娃等人偶，中文也更多是以此为印象。因此以"人形"来概括所有的GK模型、PF、FIGMA、黏土人等收藏模型，是不大可取的。所以，大部分的动漫爱好者和模型爱好者依旧以"手办"来称呼这些模型。



↑这个以《Fate/Stay night》中的Saber为原形的手办就是PVC人形。

原本只指代GK模型的"手办"一词，随着时间的发展，也渐渐用来泛指所有收藏性人物模型。本书采用的即是大众概念中的手办的含义，即是即是以ACG角色为原型制作的人物模型类动漫周边。它包括GK模型、PF、可动人形、黏土人等收藏模型，扭蛋、盒蛋、食玩、景品中的人物模型亦可称之为手办。随着由于ACG爱好者越来越多，手办的质量与艺术性也越来越高，其收藏圈也日益扩大。现在手办已经成为了动漫周边中最重要的一个环节了。



手办的版本

初版

如字面意思，初版即手办第一次发售的版本。有时候卖剩下的初版会做二次出荷处理，这种情况不同于再版。在特定范畴下，初版可以说是“绝版”。因为只要商家公布再版的消息，就表示初版的货已经卖完了。这种情况如果再版和初版有内容上或包装上的区别，往往会造成初版价格的上涨，不过要注意的是并非所有人形的初版都一定比再版贵。一般大部分的商品还是比较难再版的，而 Max Factory 更是号称几乎不再版其制作的手办。

再版

某些供不应求的东西，会出现发售后被一抢而空，但仍然还有大量订单在等待的情况，这种情况下商家就会决定再版。另外，当一部热门大作再次产生新话题时，也常常容易出现再版的情况。大部分情况下再版和初版的区别不大，因此有些厂商在推出再版之后经常直接拿初版时的宣传图过来顶用。但也有再版在细节上略有差异以便与初版区别的。

限量版

限量版只限定了发行数量的手办。这种情况通常在于有特殊意义的情况或者制作特别费时费力的情况下才会出现，因此价格一般也都相对比较高。2013 年在国外享有盛誉的手办制造商 Sideshow Collectibles 得到了暴雪授权，推出了宝丽石材质的限量版巫妖王阿尔萨斯手办，这套手办全球范围内仅售 3000 份，因此价格高达人民币 2000 多。限量版除了数量少之外，一般不会再版因此除了原价高之外，后期经常还会炒到更高的价格。

限定版

限定版通常也都是限量版，但是限定版跟限量版还是不一样的。限定版是指需要通过特定渠道（如指定店铺、指定展会、随书赠送等）才能购买到，有时只面向日本境内发货。最常见的限定版手办是随书赠送，尤其是随杂志赠送。比如，日本新出了一本手办专门向的杂志第一期赠送的就是最新 1/10 的圆神手办；作为日本最大的手办展会，也有不少厂家会在当天推出各种限定版的手办。

特别版

也就所谓的 2P 色，绝大多数只是与普通版有颜色上的差别，部分有细节改变。入手难度不定、价格不定、收藏价值不定……Griffon 的东方系列中，灵梦的普通版比 2P 色的便宜，而魔理沙的普通版反倒比 2P 色贵。GSC 也推出了《伪语》中阿良良木月火的限定版，以《伪物语》第四卷的封绘为基础制作的这款手办就有两种配色。



↑图中的月火为动画版本的绿色和服，但其实还有另外一款封绘版本的粉色和服。

手办的生产过程

手办虽然是日本产品，然而购买到手办的人也很常能在包装上看到“Made in China”的字样。事实上的确有不少手办产品都是在中国的工场制造的，不过具体的生产过程恐怕大家在了解上都还比较过不久。结合 GSC、OS 官博上中国工场见学，我们能够大概摸清 PVC 人形的生产大致流程，虽然更具体的工艺细节探究不能，不过也算是多少了解我们认识的手办都是怎么制作出来的吧。

原型制作

如今越来越多的厂商旗下有自己专属的原型师队伍，原型师做出的 GK 被相中后会由版权商提出制作企划意向书，部分情况下会调查市场受众的消费反应，根据市场调研结果决定 PF 化与否。在当今信息化时代，原型开发工作已经大大简化，但由于原型修改的自动化、设备成本等原因，大部分的开发工作依旧是手工完成的。



↑这就是 GSC 的原型工作室，可以看到超多的手办原型和制作中的手办。

钢模准备

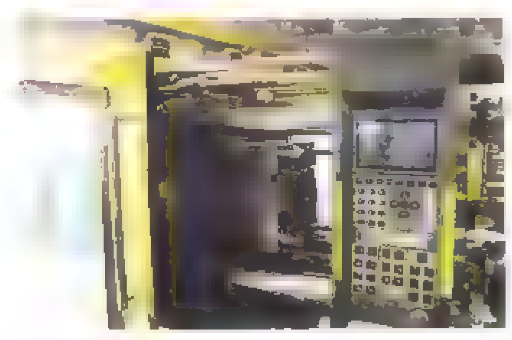
一旦计划确定，版权商便会对外接受产品订单，同时会在一个截单日期（文，日系 ACG 人物的预订、发售、截止等相关信息可以参考杂志），根据产品订单的要求，由万代生产部门将样板反馈给客户（销售商）确认，客户认可产品样板后，生产部门才会正式下达批量生产的通知单，交给国内的各生产厂家。

PVC 人形部件基本上使用的都是射出成形工艺，也就是将加热熔融的 PVC 原料以高压填充到封闭的模具内，使其冷却后原料会凝固成形得到了成品。



↑手办就是在这样的工厂里进行批量生产的。毕竟不是 GK，数量已经不是问题了

射出成形的模具内承受的压力约为 300～800 个大气压，以这样高的压力来生产是这种工艺的优点，……成形品尺寸精确，成形速度快，可制成形状复杂的成品等等。但同时也是它的缺点，为了承受高压，射出成形的模具必须制作得相当坚固，这直接导致其模具价格相当昂贵，因此必须以大生产量抵消高昂的模具成本。



↑射出成形的内在　看着还挺带感的　其实可是很危险的呢，包括钢普拉也是利用这种技术制作的。

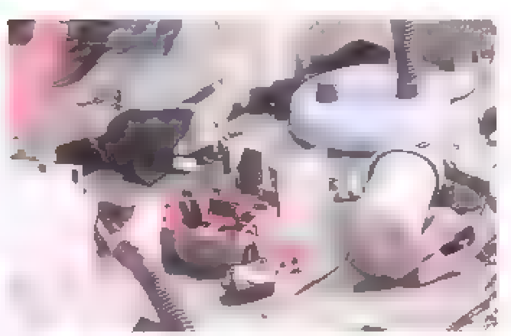
接到生产通知单后，工程模具部将联系工厂模具。PVC 用的钢模一般是外包制作，由专门的模具厂制作，每个模具造价从数万到数十万钱妹

币不等，根据订单量会开几个或十几个模具同时生产，现在也有使用网络传送的3D 1模数据直接全自动机器开模



↑计算机上立华奏的3D模型和渲染效果图 看起来虽然比手办粗糙了点，但也大致成形了。

尽管数控机床各种强大，模具的细节还是要人工调整的，这一步工作如果不仔细的话，正式……的时候各种崩坏就会产生！



↑模具上的红色漆是为了修补时让被加工区域的情况看得更清楚

工模车间

模具由公模及母模组合成，先前造好的钢模还需和滑板、顶针、退牙机构及限制开关等组装在一起后才能装到机台上。

调整完毕的模具就可以上机试模了

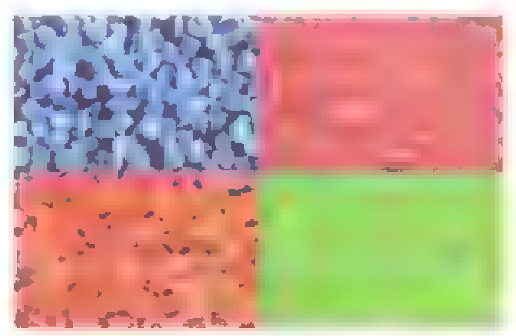
装到机台上试模，这一步主要是看模具有无缺件、各活动部件能否自由运作、冷却水道有无泄漏……这些确认无误后就确保模具的注射口和机台的供料口畅通，预热模具准备低速试作



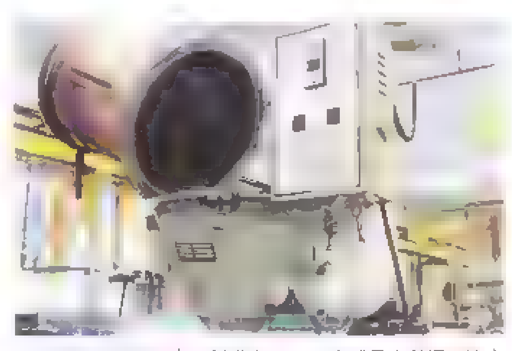
↑组装完成的两板模中的一侧 红色箭头所示的部分为模具的注射口。

进入正式制作

PVC人形的主要原料主要是PVC，即聚氯乙烯。它与PE（聚乙烯）、PP（聚丙烯）、PS（聚苯乙烯）、ABS（丙烯腈……）……界五大通用塑料。PVC和ABS……其分子构造为线形，加热时会软化，冷……可反复回收使用



↑PVC颗粒除了透明的以外，还可以有各种颜色，可以根据需要选择。



↑原料就从上面那个斗倒进去，PVC完成品之所以叫这个名字 就是因为其原料是PVC

投入注射机前PVC颗粒需要在料斗内预热干

燥，料斗的温度一般控制在 50～70℃之间（PVC 分解温度一般为 140～150℃），当料斗温度超过设定温度时，上方的鼓风机会吹入冷风降温，以防止 PVC 原料过热分解出氯化氢。

熔融后的 PVC 在模具会被压成需要的形状，之后需要立即冷却以得到成型的东西（模具由水[illegible]控制在 20～50℃左右）。除了所需的部[illegible]，其余[illegible]在浇口与流道中的 PVC 料，[illegible]被切下和废料粉碎后投入料斗重复使用。



↑冷却后得到的 PVC 成型物，手办的部件就是这样熔融 PVC 然后压制成形。



↑切下的部件需要放在水中降温以免高热状态下的 PVC 软化变形。



↑ Figma 的底座，这里是工厂 所以可以一个个剪，对于没有材料的我们可不要冒险。



↑和高达模型 样 手办制作过程中也会有水口的产生 水口和分模线是由人工去除的。



↑有些水口用锉刀是去不了的，因此需要用砂纸继续打磨，将没有完全去除的边角再处理一下。



↑白色的零件很容易弄脏 因此送去余装前还得去除线渣和油污。

进入涂装阶段

现在市面上大部分的手办都是涂装完成品，而涂装上色阶段正是由工场的工人进行制作的。油漆用料是根据订单要求的，比较高档的油漆要经过温度、湿度的一系列检测合格才可以供给涂装流水线



↑颜料调配室，手办的颜色都是这样调出来的，对于长期做这份工作的人来说，挺危害身体的。



↑接下来，依旧是人力流水线工作。堆放在一边等待上色的零件。



↑涂装喷色流水线，每个手办都会根据需要进行上色涂装。每个工人面前都会有一个喷风机。

PVC人形的绝大部分部件都是人工喷漆上色的，每个部件的每个颜色都是一个工序，需要N种颜色就得有N个工人负责上色，这部分也是流水线作业。

大面积的喷涂主要由人工进行，头发上的层次阴影是分次完成的，先喷上底色，干燥后再喷上深色的阴影。因为是手工工序，再熟练的工人也难保不同批次的产品有细微的个体差异，所以PVC成品跟官图上偶尔会有不一样的地方。

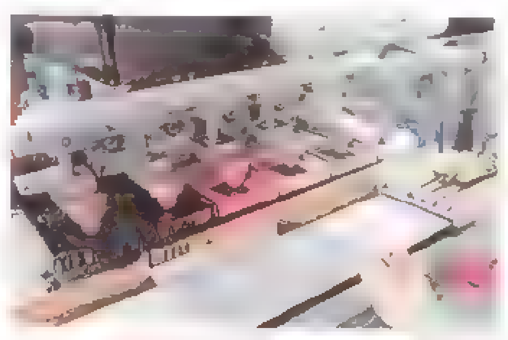
对付小块的上色仍旧可以人工完成，用到的东西就是一块铜板，[illegible]要喷漆的区域。



↑利用这种遮挡面具，完成对小细节的喷漆上色。图中为蝴蝶结的上色面具。

上色完成之后交给执色组修正，[illegible]工作就是手工修补溢色或者喷枪溅射的颜色，[illegible]然，喷枪喷涂不到的地方也得手工补色。[illegible]模由他们上色作为样本给日本人检查，对比合格后将这个作为标准发给各个部门对[illegible]

有些PVC人形的眼睛、指甲是用专门的移印机上色的，这和印平面字差不多，只不过移印机用的是硅胶模、丝印网、低温油墨了。



↑PVC人形的眼睛有些是利用这样专门的移印机上色的。只需要用一个机器，就能够完成不同颜色的打印。

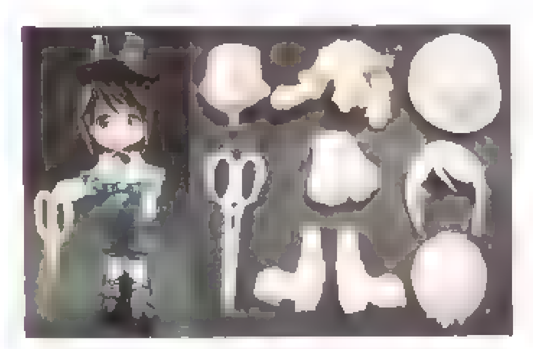
很多PVC人形是运到了日本才加上外包装的，发货过去的时候只有简单的内包。PVC人形的包装盒和其内容一样对于收藏者来说都是极其珍贵的，不过对于散货党来说，就随便了。

[illegible]分类

GK 模型

GK，GARAGE KIT，字面[illegible]套装模件，正是最原始的手办。最初的 GK 模型只是模型玩家自行创作的作品，造型细致度因人而异，制作的素材也是多种多样。而后当 GK 模型遇上日本的动漫角色之后，GK 模型的风潮便开始盛行了。

GK 所用的材料一般为树脂。因为树脂材料不仅有极佳的弹性而且相对耐用，因此很适合表现非常细致的细节部分和人物。虽然也有人认为 GK 是所有树脂材质的模型作品，但真正意义上的 GK 应该特指未涂装的模型。GK 模型就如同塑料模型一样，玩的是自己动手制作。大部分 GK 都是工厂提供的半成品白模，需要自己动手打磨、拼装、上色等一系列复杂的工艺，而且难度远大于一般模型制作。这类在手办中对玩家的动家的动手能力要求是最高的。单单从上色来说，需要一定的美术功底以及喷笔这样昂贵的涂装工具。但是，制作过程带给人自己动手的成就感是其他手段所无所比拟的。

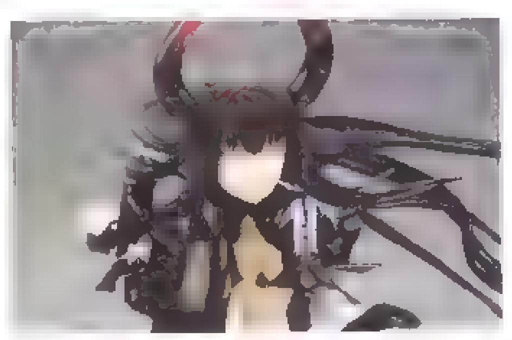


↑和高达模型一样，GK 也是需要玩家们自己动手制作的，利用左边的白模自己打磨、上色、拼装。

由于 GK 的素材相对较少，而且在制作上既复杂又难度很高，因此一般只能[illegible]，也就导致了 GK 的价格比一般手办要贵，而涂装完成的 GK 自然更是贵上加贵。正因为 GK 的制作困难、价格又贵，因为当厂商发现有更便宜的原料 PVC 可以用来制作手办时，PVC 人形便开始盛行起来并渐渐取代了 GK。现在大部分手办厂商的生产重心都是在 PVC 人形上，主要的 GK 制作与销售变成了同人 GK 团体在个人博客或者[illegible]



↑近年来也出现了一些涂装完毕的树脂产品，如图中的这款《[illegible]之领域》



↑这个 BRS 里的 BLACK Gold Saw 就是由国人自行制作完成的，完成度十分之高，丝毫不输给正经公司出品的商品

PVC 人形（PVC FIGU

PVC 人形，即现在我们大部分时候说到"手办"时所指代的物品，又可称为"PVC 完成品"或"PVC 涂装完成品"。在外形上，PVC 人形与 GK 的差別并不算大，因此只是看照片的话并不能看出手办到底是 PVC 还是 GK。取名为 PVC 人形，就是在于制作该手办的材料使用的是 PVC 胶。因为 PVC 的材料比树脂还要便宜，而且开模也更容易，比较适合量产，因此在手办发展的后来，越来越多地厂商倾向于生产 PVC 人形。当然，这也是因为 PVC 人形相较 GK 便宜，而且不需要自己动手制作，就能有涂装完美的手办欣赏，因此其在市场上的份额日渐超越 GK，于是厂商们也自然倾向于 PVC 人形了。

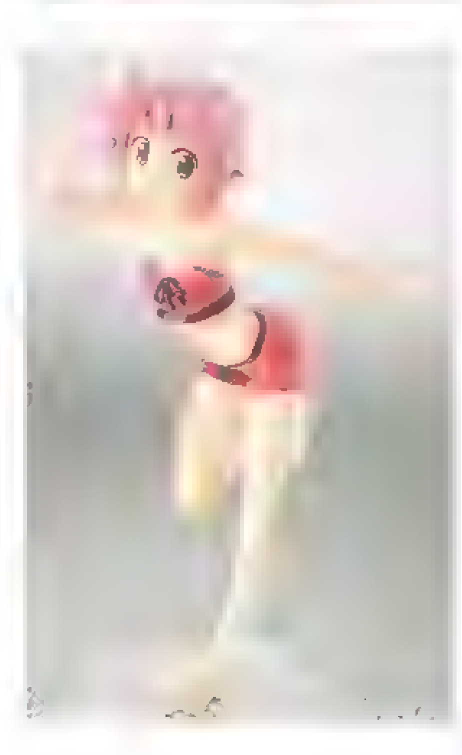


←动漫中最强的妹妹出现。虽然不如动画里那么能干，不过穹妹的外表还是值得收藏的。

PVC 人形是完成品类手办中的一类，虽然细节刻画方面不如树脂的那样完美，但是成品体积往往较大，摆放出来依旧显得很有气魄。现在 PVC 人形的厂商也越来越多，也越来越多的厂商有自己旗下的原型师。一般 PVC 人形的制作都会由原型师先做出 GK 首版，相中后再由厂商提出制作企划书。除了使用 PVC 之外，还会使用 ABS 树脂进行辅助。



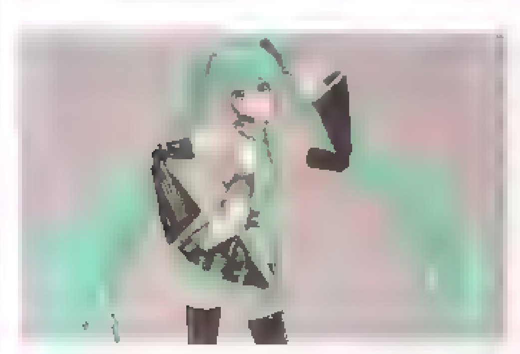
↑在《我的朋友很少》的第一季中出现的原创蝴蝶套怪物猎人制作成 PVC 人形后果然很有魄力。



←清凉可口的柚子出场，来自《YUYU 式》的柚子以泳装的武装登场，充满了活泼可爱的感觉。

可动人形

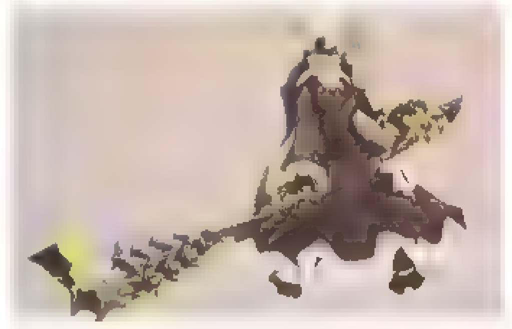
可动人形亦是手办中的产量最大的一类，一般材质也由PVC制作，因为材质低廉的塑料玩具使得价格最能令消费者接受，也是产量最大的一类。，这类玩具最大的优点是可动（一般是关节可动），有更多的零件可以替换，可玩性较强，又不如树脂材质那么容易损坏，所以是消费层次最广的系列。不过，可动人形也有着其相应的弊端，比如细节刻画明显没有涂装完成品来得精致，开模线也明显、涂装不严谨等。目前市面上的三大可能人形（手办）为Max的FIGMA系列、海洋堂转轮可动系列中的FRAULEIN和KONAMI的武装神姬。黏土人也可算得上是可动系列。



↑200号Figma达成！！值得纪念的这一数字，自然选择了最受欢迎的初音登场了。

FIGMA：Figma是由Max factory策划开发，由GOODSMILE发售的可动人物模型系列，主要由MAX渡边和浅井真纪负责设计。以"漂亮+高可动性（原文是"よくうごく、キレイ。"）"为卖点的可动人偶产品Figma，以非常自由的可动性以及精美漂亮的设计外形为主打。Figma分为三种系列，通常版的figma、限定版的figma EX、特别版或是同捆版的figma SP。

FRAULEIN：Fraulein是海洋堂利用转轮技术开发的手办系列。它主要针对美少女角色，以转轮关节作为可动部位实现立体化，亦称山口式。该系列视觉设计华丽，以可动性超强，配件繁多而闻名，售价多在2000日元左右。Fraulein出现于2007年，第一款是由由著名造型师夏木先生设计制作的EVA人气女主角凌波丽山口式可动人型。目前除了Frsulein之外，海洋堂还有另一个美少女系列是女王之刃。

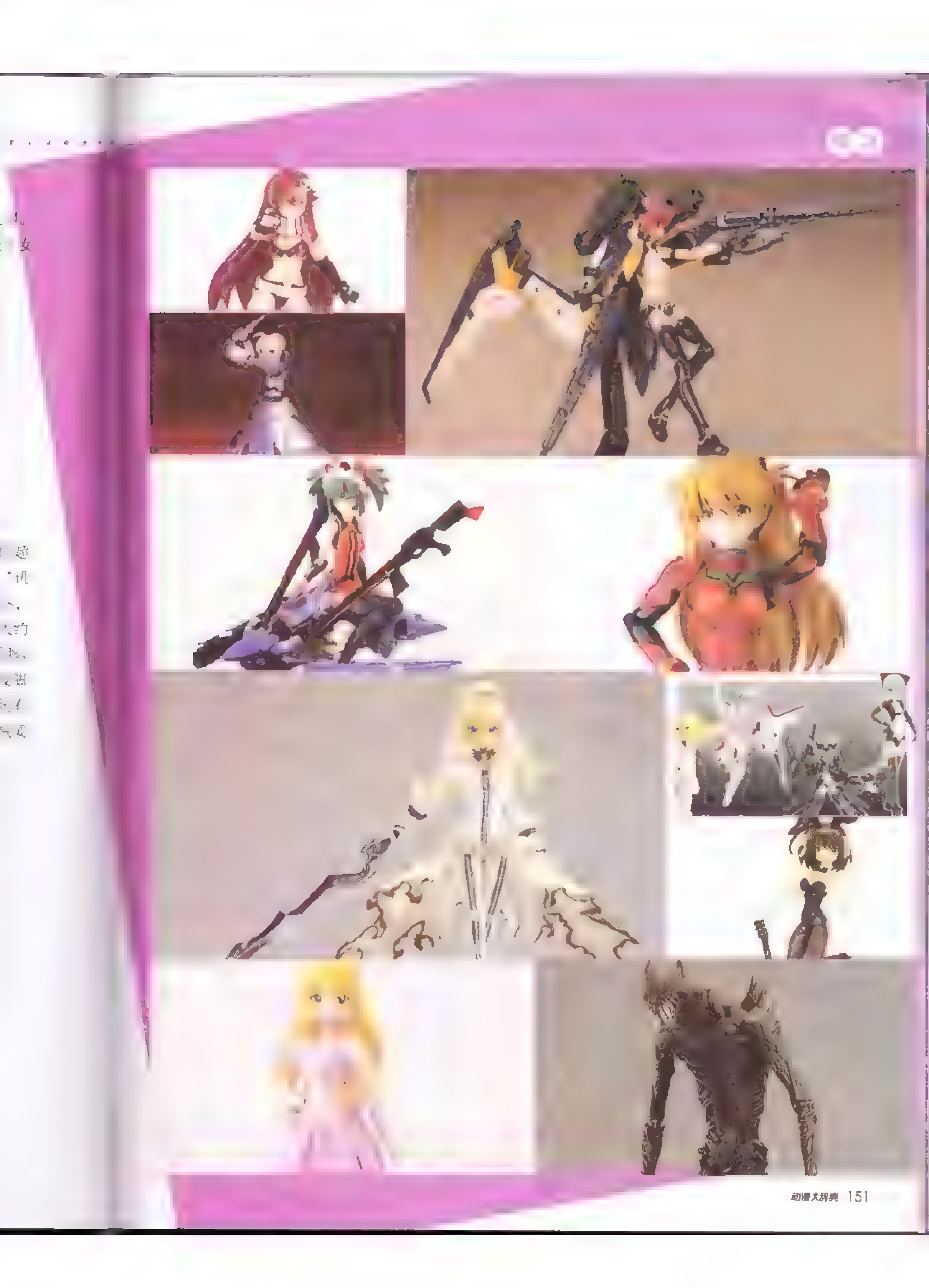


↑来自《BRS》的DEAD MASTER动画版本Figma，绿色版也一会美丽，可动关节还能摆出各种造型。

武装神姬　武装神姬是以浅井真纪设计的超可动素体为平台设计的可动人形，可以说是"机娘"文化的代表作。所谓超可动素体，即MMS，原型制作为浅井真纪，MMS人物模型的高度大约15cm，头部、肩膀、手臂（回转轴）、手肘、手腕、胸部、大腿关节、大腿（回转轴）、膝盖以及脚踝等部位可以自由转动。目前武装神姬共登场有两种版本，即机械要素的多或少，其中以机械要素较少的少女体型ver.1较为普及。



←作为去年最热门大作，《刀剑神域》会出Figma一点都不让人感到意外。



黏土人

相关资料

黏土人，日文原文ねんどろいど，英文音译 nendoroid，是日本人形制造公司Good Smile Company于2006年开始推出的一个Q版可动人偶系列，一般以PVC和ABS树脂为材料，正常比例为2.5头身，近年来又推出了2.5系列黏土人，比例为1:5，因此更加小巧可爱。黏土人系列售价集中在3000~5000日元之间，普遍高度在100~120mm左右。黏土人的一个最大的特色就是将人物Q版化，拥有独特的大头Q版造型，而且拥有比PVC人形还要多的配件，可以通过替换脸和手脚表现出不一样的表情与动作。



↑黑Saber在《魔法少女伊莉雅》里打了回酱油，GSC又迫不及待赶快出周边了。

黏土人的可爱大头造型在外表上已经十分吸引被喜爱者了，[illegible]造型所表现出来的纯真可爱和超强的治愈系能力真是让人对此欲罢不能。与其他手办模型及PVC人形不同，黏土人强调的是角色的可爱特性。大部分黏土人都能摆出角色的经典动作，但因为是小人化了使得动作里添加了可爱度和治愈感。黏土人基本可动，它利用简单的球形关节，达到了可动效果。最近还有超可动系列。总之，它已经超越了单纯的玩具而且以越来越好的质量和涂装呈现出来了。

黏土人

通常系列，高约10cm，最原始发售的系列，其中有正常发售的也有限定品。

迷你黏土人

迷你版本的黏土人偶，高约7cm，在可动性与细节上也会简化，以盒蛋或一件一售的形式推出。小黏土在各方面都散发出与大黏土不一样的魅力，而且原作和角色范围都比较大，已经发展成与黏土人两大系列并驾齐驱。

☆迷你黏土人新世代

同属于迷你黏土系列，但都是活动或游戏书籍附送的特典。

黏土人 plus

以黏土人风格设定，但与主系列规格不一样的都在特加系列内，如挂件、布偶、景品等。

☆黏土人 plus 旧系列

初始的 plus 系列，与普通大黏土尺寸一样，但有一些功能性的差异，比如不能替换表情。但其后此类作品也直接归入黏土人主系列了。

☆黏土人 plus 布偶系列

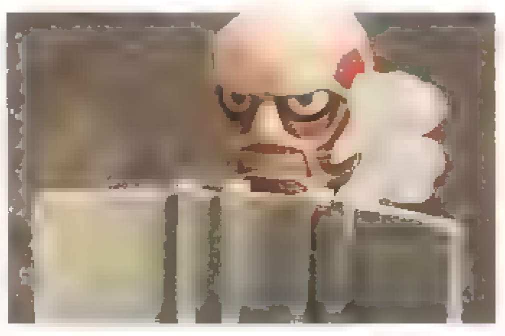
由Gift制作的布偶系列，高约25cm，18号(ex31)以后加入了可动关节。

☆黏土人 plus 挂件系列

主要由FREEing制作的小挂件，高约3cm。NO ex32以后变为3.5~4cm的大小，部分附有发声包。

黏土人场景

专供黏土人使用的场景套件



↑《进击的巨人》是2013年上半年最热门的作品，关于他的周边也是层出不穷。



其他类型

扭蛋

在动画片里，我们经常能看到主角在扭蛋自动售卖机面前投硬币抽扭蛋的场景（比如炮姐第二季的土豪炮姐）。扭蛋是指在透明圆蛋胶囊里装着小型玩具的东西，一般是把多个相同主题的玩具模型归置成一个系列，分别放入蛋状的半透明塑料壳里，并添加相应的说明书然后放到对应主题的扭蛋机中，通过投币或插卡随机抽取的方式进行售卖的商品。扭蛋具有随机性，因此想要得到喜欢的扭蛋很可能需要投入大量的钱。扭蛋的内容从动漫角色到生活用品都有，"海洋堂"公司则是扭蛋制作的代表性厂商。



↑来自《怪物猎人》的艾露猫，又小又萌的造型，不禁让女生都要惊叫了。

盒蛋

扭蛋是指将小型手办放在扭蛋机里贩售的话，那么所谓盒蛋就是指手办放在纸盒里进行贩售的商品。盒蛋和扭蛋一样，也需要靠运气随机抽取。但是，与扭蛋相比，盒蛋的做工会更精致，高约有10厘米左右，收藏价值也比扭蛋大。盒蛋也一般都是由一个作品里的几个角色为一套，或有Q版造型的人物也会是更小比例的手办。盒蛋的纸盒和其内容一样都是收藏之一，千万不要随意丢弃了。

食玩

即食品玩具，简单来说就是附带食品的玩具。在中国最常见的食玩，包括KFC、麦叔叔的儿童餐所附赠的玩具。食玩在日本的受欢迎程度不亚于扭蛋，而且发展已久。一个食玩的典型内容应该是一个印刷精美的纸盒包装，在里面装有糖果、玩具和说明书，糖果上一般会有相关的玩具标志。有些食玩除了说明书外，还附有玩具收藏卡。早期食玩不过是用来吸引买家的玩具，而后渐渐占据了主导，食品反而成为了陪衬了。



↑海洋堂是食玩大国，其食玩作品一点都不输给正经的手办，细节很细致

景品

景品的出现时间其实早于扭蛋，早期是娱乐专用的奖品，如电玩中心（Sega、Banpresto 等）抓娃娃机的奖品、集点数换的赠品、夜市祭典的赠品，在台湾被称为逸品。因为这类娱乐中心在海外的经营权不直属日本相关公司所管辖，因此景品不会在海外发售，只有到日本才有机会得到。景品有很多种类包括各种周边，其中也有人形作品，但毕竟是奖品的性质，所以质量一般较差，不过近年来各厂商景品的素质都越来越高，也越来越受到人形爱好者的关注。



↑景品相比PVC人形来说，质量和精致度都不高，不过，也有不少公司的产品有提升的趋势。





日本收藏模型

人偶

SD娃娃又或是DD娃娃，与我们所熟悉的收藏模型不同，却又一样吸引着我们去触碰它们。虽然只是人偶，但它们却又仿佛有灵魂一般，陪在你的身边

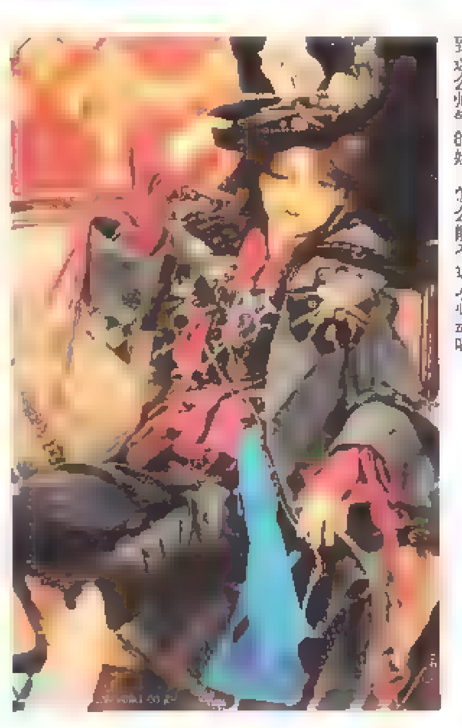


SD娃娃 SUPER DOLLFIE

我们现在耳熟能详的“SD娃娃”通常是对BJD娃娃（球体关节人偶，BALL JOINT DOLL）的统称。SD娃娃只是众多BJD娃娃之中的一个品牌，是日本Volks公司从1998年开始推出的球型关节可动人偶，其全称为“SUPER DOLLFIE”（スーパードルフィー），寓意是“完美的人类”。从1998年发售至今，SD娃娃已经拥有14年的历史，[illegible]人气，甚至在全亚洲乃至全世界都有着许许多多的[illegible]为之倾心



↑SDG-Luna X2 华丽的造型和■致的制作，让它的价格比一般模型都要高。



↑SD17-Re sner the Scarface。一入娃圈也是深似海啊，看到这么帅气的娃，怎么能不让人心动呢。

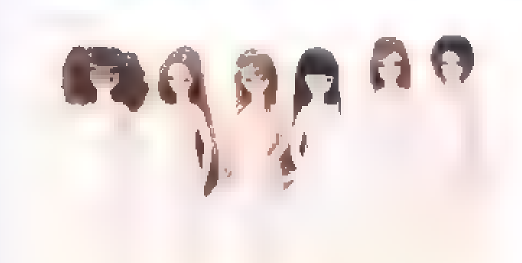
SD娃娃在日本被定义为面向15岁及以上玩家的产品。玩家群体的年龄层分布很广泛，从十几岁的年轻人到白发苍苍的老人家都可以充分体会到玩娃的乐趣。光滑粉嫩的“肌肤”、明亮的大眼睛、纤长的睫毛、小巧精致的五官，这些栩栩如生的娃娃有着我们每个人内心中所憧憬的样子。由于SD娃娃身上几乎所有部件（假发、眼珠、睫

毛、妆面、衣服鞋子与配饰、部分型号的身体）都可以任由玩家自由改装，就算是同一型号的娃娃，也会由于玩家自己的随心搭配而变得"世间唯一"，是真正"生于你心，由你亲手创造而成"的"另一个世界的你自己"。通过玩娃，玩家不仅获得了审美上的满足，同时还锻炼了时尚搭配能力、手工自制能力，甚至提高绘画水平（娃娃的面貌都是由人工亲笔画成，可以擦掉重新绘制）及摄影水平（很多玩家戏称自己自从玩了娃，成为从废柴进化成十项全能技术人士），可以说，SD娃娃是一种富有DIY乐趣的高级玩具。

进入SD娃娃的世界

在大致了解了SD娃娃是怎样一种玩具之后，或许你也会想要拥有这样一个专属于自己的美丽人偶。下面我们将会详细介绍关于SD娃娃的各种信息与知识，希望可以帮助你更深地了解和选购SD娃娃。

店头及官网一般通贩：Volks公司旗下开设有14家SD专卖店"天使之处（天使のすみか）"，其中日本国内12家，几乎覆盖日本全境，其余还有两家海外店分别位于韩国首尔和美国洛杉矶。



↑SD尺寸的通贩娃（Standard Models）一般为现货整体出售。可以买回来自己改装

SD娃娃的故乡——总店"天使之里（天使の里）"坐落于Volks的总部所在地日本京都，是一处清雅幽静的日式庭院，同时兼设有SD博物馆，陈列有几乎所有通贩及限定的SD娃娃供访客欣赏。日本关东地区的旗舰店"天使之窗（天使の窓）"位于东京原宿。在这16家专卖店和Volks的官方网店中可以直接购买到的娃娃就是我们所说的通贩娃（Standard Models），共有MSD、SD及SD13三种体型，此种通贩娃为现货整体出售（娃娃有固定的相貌和对应的名字），不可自选套装内配件及肌肤颜色。

DP限定：DP即"Dolls Party"（在日本被叫做ドルパ，Dolpa），是Volks公司所举办的娃娃展会。每次召开DP，Volks都会推出一些限定发售的SD娃娃，这些娃娃搭配有独特造型的配件（包含假发、衣物、鞋子和一些小配饰），DP结束之后，为了方便无法到会场的玩家，Volks还会在各



↑SDGr-冲田总司，这是以冲田总司为原型的通贩娃，拥有固定的相貌和对应的名字。



↑SD13-久城一弥 以《GOSICK》的男主角为原型制作的通贩娃 人物如同原形一样温柔。

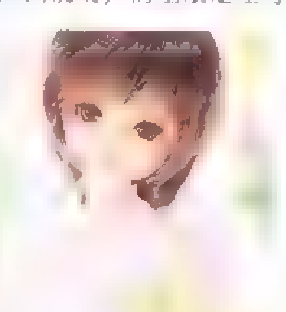
实体店头及网店举办会后贩售（After Event，简称AE）。因为DP限定的娃娃在DP及相对应的AE结束后便不会再继续贩售（如果AE之后还有剩余库存则还会有少量出售），所以每次DP和AE都会有数目壮观的玩家排长队期待能够有机会入手。DP会场采用的是抽选购买制，每本门票仅有一次抽号码的机会，号码数字越靠前则购入的可能性

越大，抽不到好号码的人只能自认没RP等待会后购买再试手气。AE的贩售方式视每家实体店的情况而定，基本分为排队先到先得制和像DP一样的抽号制。网店采用的则是抽选制。如果DP和AE抢购失败，玩家一般都会选择到“雅虎日拍”[illegible]，不过因为“雅虎日拍”是一个拍卖网站，一般一个人气限定娃娃很难原价或者加低价入手。因此，如果觉得价格不理想则可以日后蹲等其他玩家转手的中古娃娃，运气好的话品相很好的限定娃娃也可以比较低价入手。

One Off Model：One Off Model在国内经常被简写成“OF”，是Volks的化妆师和造型师从之前所有存在的SD型号中选出来重新做唯一造型的SD娃娃，包含独特的妆面和配件整体出售。由于贩售地点的不同可分为店头OF和(DP)会场OF两种，都需经由抽选才能决定购买权。不过偶尔一些冷门型号的娃娃会因为无人抽选而可以直接购买。


↑ One Off Model 因为是唯一造型，所以特别珍贵，一般都需要抽选购买

里限定：里限定主要包括无性别体的天使系列和FCS（下文中详细说明）的里限定型号。这些娃娃仅在“天使之里”出售，故称“里限定”。想要得到这些娃娃，则需要专程到京都的“天使之里”店内购买。


↑ YO天使 仅在日本的“天使之里”贩售的天使娃，想要的话只能让在日本的人代购了。

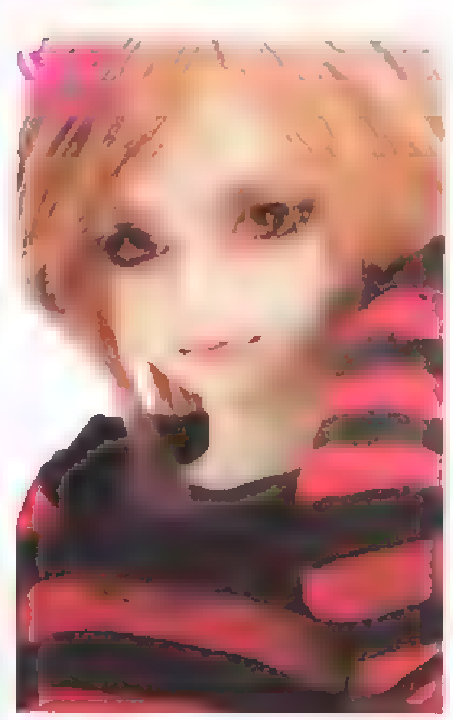
教室限定：“教室”指的是Volks公司定期开办的SD娃娃化妆教室。化妆教室每次开办都会放出固定的练妆头（MSD尺寸的是整只娃娃）名额，这些练妆头以及娃娃就被称为“教室限定”。只有参加化妆教室的学员才有机会购买。比较有名的是“教室A”，我们搜索SD娃娃图片的时候会经常看到他（她）。


↑教室A“教室限定”中最有名的娃，在■■SD娃娃图片时经常能看到。

志上限定：Volks公司将限定娃娃登载在一些杂志上限定发售，玩家需要购入这些杂志并寄回杂志中附带的回执，再由公司将这些回执进行抽选，决定其是否有购买权。

Full-Choice System（FCS）：FCS是仅在实体店店头设立的自选组装系统。这个系统下共有MSD男女、SD男女，SD13男女，SDGr男（里限定）七种体型可供客人选择，选定体型后，目录上相对应的所有身体部件都可以凭借个人喜好自由挑选甚至连肤色也可自由选择，有普肌色、白肌色及日烧色（里限定）三种肤色哦。其中一些型号

的部件被设定为里限定/窗限定，这样的部件仅在天使之里/天使之窗可供选择。FCS的娃娃仅贩售娃娃本体（包含一顶假发和一对玻璃眼以及一副睫毛），服装鞋子套装被称为“迎接服”，需要玩家另外选择是否追加，价格不包含在FCS自组娃娃的价格之内。此外，每只娃娃还可以在原本基础上追加备用手脚以及备用假发和备用眼睛（有些可以换耳朵的头部型号还可以追加备用耳朵），和迎接服一样，这些追加的配件也需要另外加钱购买。娃娃可选择带妆面/无妆面，如果想要妆面，可以和负责接待的店员描述你心中娃娃的样子，或者在妆面图册以及以往Volks公司官方绘制的各种娃娃妆面之中选择。FCS的娃娃没有名字只有对应编号，每个相貌的娃娃头部对应一个编号



↑F-47 拥有娃娃本体之后就可以自行搭配妆扮了。从假发到衣服都能改造，另是另一种乐趣。

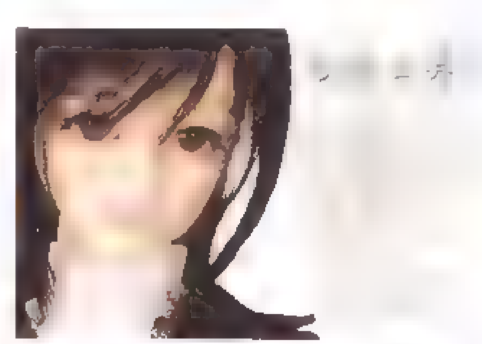


↑F-48 白肌色就是皮肤偏白的肤色娃，一般来说软妹子自然都是这种颜色的了。



↑F-34 日烧色的肤色看着也挺不错的。F-34即娃娃的头部为编号34

如果你看中了某款SD娃娃，可以根据它们的贩售方式来选择适合的购买方式，不方便去日本亲自接回娃娃的玩家也可以求助与身在日本的友



↑虽然娃娃美丽得让人忍不住想掉坑，不过，真的想入坑一定得考虑好自己的精力和财力

人或者向代购咨询。

型号与价格

SD 娃娃的定价根据娃娃的大小和身体型号不同而不同。简单来说小的相对大的而言“便宜”，不过这也只是就官方原价而言，如果是稀少而且热门的一些限定娃娃出现在拍卖网站上，它们的价格就和这些无关，有时候一只小号的娃娃甚至会超越最大型号的娃娃好几倍。



↑图上左数 1,2,3 的小小天使都是非卖品，一般只在活动时抽奖获得

YOSD 与 YO 天使（¥35,700 日币）：YOSD 和 YO 天使只有限定没有通贩。身高约 27 厘米，是平常可以购买到的 SD 娃娃中的最小尺寸，形态为人类的两三岁幼儿，YOSD 和 YO 天使通常拥有肉嘟嘟的脸，非常稚嫩可爱。YO 天使身体与 YOSD



↑ YOSD-Megu 身穿和服的 Megu 很有大和抚子的感觉，小孩子的相貌也很让人招架不住。

身体一样，不同之处在于天使身无性别且肩胛骨“皮肤”下层有磁石（为了安装天使翅膀），而 YOSD 身没有这样的磁石并且分男女两种性别。下文中的其他天使也均为无性别体。

MSD、子天使、SD-Cute 与 SD-MIDI（¥40,950~¥55,440 日币）：MSD、子天使、SD-Cute（简称 SDC）和 SD-MIDI 相当于国内所说的 1/4 娃娃，身高约为 43 厘米，形态为人类的六七岁儿童，SDC 和 SD-MIDI 具有比 MSD 和子天使更成熟的身材，同时身体为双关节，价格也更高。SDC 与 SD-MIDI 只有限定娃出售，无通贩。

SD 与京天使（¥65,100 日币）：SD 也被称为 SD10，是最常见的 SD 娃娃身体型号，身高约为 58 厘米，形态为人类的十岁儿童，身体圆滚滚，它也是最早诞生的 SD 型号。



↑ SD-Tae 仿佛是长大版的 Megu 一样，黑长直加上和服总能给人以稳重的感觉。



↑ SD-Nana Sweet Dream Ver. 半闭的神情仿佛沉思一般，虽然只有 10 岁，却剩过 10 岁。

SD13 与精灵（¥73,500 日币）：顾名思义，SD13 为人类 13 岁少男少女形态，是 SD 尺寸的成长版，约 60 厘米（女生略矮）。精灵身材和 SD13 一样，区别在于 SD13 是有性别身体，而精灵为无性别身体（相当于天使身体）。

SDGraffiti（SDGr）（¥110,250 日币）：SDGraffiti 通常简称为 SDGr，形态约为人类 15 岁上下正在生长发育的纤细少年少女。身高约为

62~63厘米，女生与SD13少女身高相差不大。SDGr身体具有很好的可动性，可以容易地摆出不同的造型，由于身材比较瘦，也比SD13更适合穿有一些有个性的服装。SDGrBOY在天使之里有一个系列可供选购，SDGrGIRL只有限定娃出售，一般都没有一般通贩。

↑SDGrBOY Kaelin因为不能通贩，相比一般的入手途径来说要麻烦一些。

↑SDGrG RL Alice女娃与SD13身高一样，但是可动性更强，同时也没有通贩。

SD16（女¥94,500/男¥126,000日币）：SD16是成年身形的娃娃。女性身高为62厘米，男性身高65CM。SD16GIRL每套共有平跟脚、高跟脚两种脚型可以根据搭配衣服的鞋子形状自由拆装（SD16GIRL的脚与小腿是连为一体的，在膝盖部分可整体卸下）。SD16BOY仅出过一版男娃，后来SD16BOY身体被新开发出的SD17BOY所取代。SD16尺寸没有通贩只有限定。



↑SD16G RL-Megu Megu长大了！果然成立了一代尤物。62CM的身高也十分可观。

SD17（¥126,000~日币）：SD17只有男性娃娃出售。此型号的娃娃身高为65厘米，形态为人类



↑SD17-Williams和SD17橘四郎 因为是人类的十七八岁形态，因此比其他娃来说，更加成熟。

十七八岁的大男孩。SD17的娃娃适合各种帅气的男生服饰与造型，是最受男娃饲养者欢迎的男娃型号。SD17只有限定没有通贩。

SDGou（¥152,250日币）：SDGou与SD17一样只有男性娃娃出售。SDGou相当于肌肉版的SD17。与模特一般精瘦的SD17相比，Gou身要壮硕一些，身上的肌肉更加有料。SDGou同样只有限定没有通贩。

（上述价格都是大致价格，根据每只娃的发售价格以及绝版情况、热门程度也会有很大不同，这里的数据只是给出一个参考）

大到心爱的SD娃娃们，除了爱护他（她）打扮他（她），对娃娃的日常保养与保护也是非常重要的。Volks官方提供“回归”服务，你可以将你的娃娃送回它们“老家”进行全身喷涂消光（保护漆）、皮筋调整（玩家通常称其为“长筋”）、和去除侧线的保养，这些服务都会收取一定的费用

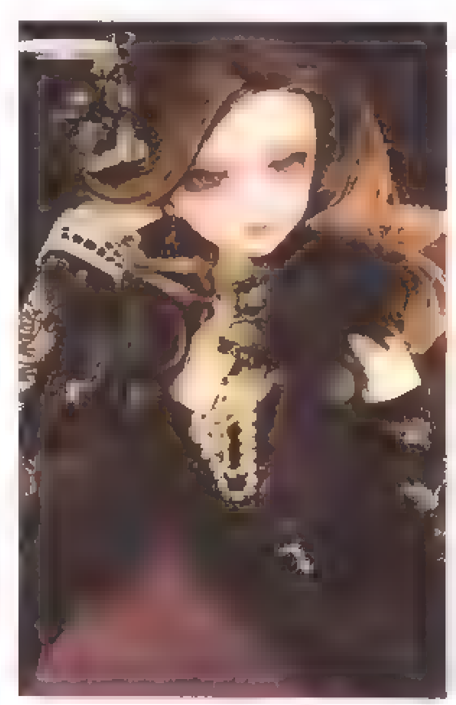


↑只有细心保养，才能保证娃娃的寿命。真上爱娃，除了打扮她还要学会保养。

如果因为磕碰导致了树脂的断裂破损或者磨改相貌失败，亦或是娃娃太过古老已经黄化得惨不忍睹，你的娃娃变得无法修复，你可以到专卖店的店头申请“有偿交换”服务，除了一些已经停产的部件，SD娃娃身上的所有部件都可以进行付费更换，所以不需要担心你的娃娃无法挽救。如果你愿意，它们可以一直漂漂亮亮地陪在你身边。

我们下面要说明的是玩家在家里对娃娃可以做的日常保养。

由于BJD类娃娃都是采用树脂材料，它们在自然光环境下会逐渐氧化发黄，所以平时尽量不要把娃娃暴露在光线充足的环境中，将娃娃们陈列在避光的柜子里或者放回它们的箱子都是很好的选择。当然，你也可以为你的娃娃喷涂抗UV的消光保护漆，不过以防万一，还是不要经常让娃娃接触光线。



一般拍照的时候，娃爸娃妈都会提醒不能使用闪光灯，因为娃娃是很害怕接触光线的。

SD娃娃所采用的树脂是像陶瓷或者石膏一般的硬质材料，一经磕碰很容易引起碎裂，所以搬运和移动娃娃的时候一定要注意轻拿轻放，如需邮寄请记得用泡沫塑料纸细心裹好，尤其要注意的是手指部位

如果娃娃沾上灰尘变得脏脏的，可以购买一种白色的清洁海绵（叫做“擦擦克林”或者“擦擦”），用于燥状态下的清洁海绵轻轻擦拭表面，娃娃就会变得干净如新。如果让其穿着深色衣物和鞋子，娃娃会有被染色的危险，如果你不是经常摆弄它们则尽量不要让他们长时间穿着深色物件。一旦染色，可以试着用清洁海绵用力擦拭（可



以醋水或者模型漆稀释剂），如果情况实在严重，建议使用1500号以上的细砂纸将染色部位打磨掉。

改妆

你不会满足你的娃娃和别人家的娃娃“长”着[illegible]张脸，这时候你可以将娃娃的[illegible]擦掉，重新绘制上你想要的妆面。如果你本身不[illegible]，可以到互联网上寻找符合自己喜好的BJD妆师帮你画（通常情况下要收费）；如果你自己能够胜任，则可以买来工具自己动手帮娃娃化妆。BJD娃娃的妆面根据使用的工具与材料不同大致分成喷笔及和粉彩妆两种，化妆的方法也有差异，妆面的效果也会[illegible]。如果想要画[illegible]的妆面，[illegible]要努力的试验与练习。Volks公司已经发售了化妆教程书，在Volks各大店头及网店都可以购买到；你也可以借助互联网来学习，向其他会改妆的玩家取经。

↑通过改变妆面，可以实现娃娃所表现出来的不同感觉，或无口或冷漠，或温柔。

交流与互动

Volks公司每年都为SD娃娃爱好者举办各种活动。其中最热闹的便数4月底和12月在东京举办的东京DP，每次都会动员数千人从日本各地甚至海外赶去参加。不定期举办的地方DP与天使降临会也人气很旺，玩家不仅可以在活动上购入想要的限定娃娃，还可以带着自己家里的娃娃前来和朋友们聚会勾搭。Volks公司还会定期举办娃娃摄影会、茶[illegible]会等小规模活动，促进了SD娃娃玩家之间的交流。

至于娃娃玩家在“民间”的交流活动则以互联网上的形式为主，你可以在FLICKR等照片网站或者各大娃娃论坛上发布你拍摄的娃娃照片，和喜好相投的好友分享养娃心得；闲暇时间也可约上[illegible]五个娃友出来小聚。总之，你可以按照自己的心情来玩娃，让美丽可爱的SD娃娃来使你的生活更加丰富多彩。



↑由Volks公司举办的娃娃爱好者交流活动，每年都会吸引很多人参加



↑看到喜欢的娃娃，大家纷纷拿出武器，狂拍照。不过记得不能开闪光灯。



什么是 Dollfie Dream

Dollfie Dream，梦幻般的人偶，是日本 Volks 公司推出的内藏骨架球状关节人偶。她结合了 Volks 以前推出的 27cm 系列人形与 Super Dollfie 系列产品的优点，设计上采用了内置骨架外包素体的结构。与使用拉线的 SD 系列不同，DD 系列的内置骨架采用的是 ABS 合成树脂，使其关节的可动性与整体的稳定性都有非常不错的表现。当然，仅仅因为这些，DD 还称不上“梦幻人偶”。相比 SD 系列，DD 系列的产品线主要涉及动画游戏尤其是 GALGAME 的角色，漂亮的面容制作与出挑的身材表现震撼着众多绅士的心脏。我想，称之为“梦想世界的梦幻天使”并不过分。





↑DDS-MARIKO。白肌的娃总是让娃更添萌感。这个 MARIKO 就是又呆又萌的样子。

也是因为这些，近年来，养 DD 的绅士变得越来越多，游走于漫展活动甚至一些悠闲店铺和景点，我们都能看到各色绅士带着自己的女儿或是游玩，或是拍摄。随着 DD 系列的进化，越来越多的人选择把有着 1/3 大比例的 DD 当做继 figma、黏土、PVC、素组手办之上的终极目标。

进入 DD 的世界

购售方式

与前文所介绍的 SD 娃娃一样，DD 也有通贩与限定的区别。此外，DD 还可以分开购买零散的部件回家自己组装成整娃。零散的部件在 Volks 旗下各店铺以及官方网店都可以直接购买。

型号

DD 发展至今，其素体大概可以分为 4 类：DD、DDS、MDD、DDdy，其中，MDD 的比例是 1/4，也就是常说的四分体，其余皆为 1/3，即三分体。

萝莉控绅士的最爱——MDD

MDD，也就是 Mini Dollfie Dream，顾名思义比例要相对小一些。素体主要约为 43cm，通常用来表现萝莉型的角色，联携限定的 DD 中像是能美、伊莉雅、路易斯等都是用 MDD 来表现的。



↑MDD-Louise，一眼就看得出是《零之使魔》的露易斯。萝莉角色就以萝莉体型来表现自然是没错的。

DD家族的妹妹——DDS

DDS，也就是Dollfie Dream Sister，虽然是三分体，但主要的高度约为50cm，比DD略矮，也被称为DD家族的妹妹，这也是其DDS名字的由来。联携限定的DD中，博丽灵梦与雾雨魔理沙以及去年4月DP29魔法使之夜系列的新成员久远寺有珠都属于DDS系列。



↑DDS-雾雨魔理沙，仅仅是手办已经不能够满足绅士们的欲望了。能够换衣的魔理沙当然才是最赞的！

DD家族的核心——DD

DD，是构成Dollfie Dream家族最核心的一个系列，至今也已经发展到第三代。相比DD2，最新的DD3在可动性与稳定性上又有了一些进化，



↑DD-Sakuya 出自《光明之风》的朔夜，从还原上来说堪称一绝。朔夜的表情也十分到位地还原了。

[illegible]也会全面覆盖了DD家族的体系。DD的身高基本为58cm，也是系列最多人的一支。Saber Lily、森山由琦、sakuya等高人气限定DD都是这个系列。

诱惑的集中型——Dddy

DDdy，Dollfie Dream dynamite，是DD系列中最强调胸部与腿型的一个系列，丰满的胸部曲线迎合了绅士们的梦想，不同的分割设计也让DDdy的腰部及臀部曲线分外诱人。目前传说级的莎莎拉就是DDdy的代表作品。



↑Dddy-久寿川莎莎拉 男人的浪漫还有胸 所以拥有细长腿和大胸的莎莎拉自然是绅士们的最爱了。

保养

饲养DD娃娃需要注意的是保护她们的关节以及防止染色（也被玩家称作“色移”）。对于关节的保护主要是因为娃娃的身体关节都比较娇小，太用力扭则很容易折断，玩娃的时候请注意不要太大力掰动。同时，定期给娃娃做个全身检查也是很好的习惯。至于染色，则是每个DD饲养者都会很感头痛的大问题。由于DD的“皮肤”所采用的是柔软的乙烯树脂，分子颗粒大及吸附能力较强，接触深色物体后，树脂分子会吸附接触物的染料分子或颗粒并逐步渗透至深层。对于染色的防止至今还没有彻底的解决办法，只能在平时的收藏过程中多加留意，比如为穿着深色服饰的娃娃们穿上浅色的打底衫打底裤（建议平时尽量少让娃娃穿着深色服饰）、佩戴深色假发的娃娃要先戴好防染色保护发套、喷涂保护漆等。


Illustration 白金水道水

Encyclopedia of ACG

第十一章 Cosplay

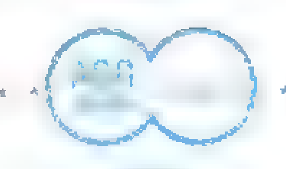
以己之身近此人，这就是 Cosplay 的精髓

Cosplay是什么/Cosplay发展史/日本知名展会/Cosplay的分类
Cosplay的礼仪/Cosplay的误区/知名Coser/社团介绍

P R O F I L E

Cosplay

因为喜欢，所以想要靠近，甚至想要成为TA，这就是Cosplay的初衷，也是其核心精神。无论是透明或者大大，都是爱着这个角色才会扮演TA。



Cosplay的定义

Cosplay发展至今已经成了青少年的主流文化之一，但是仍然有很多人对于什么是Cosplay表示不解
因此有必要对其进行详细的解说。

动漫的兴盛不仅为自身产业的发展带来了良好的机遇，同时还产生了动漫所特有的"宅文体"，并推动了其他领域产业的发展。"动漫爱好者"、"二次创作同人志"、"MMD制作"等对原作进行再次创作的宅们纷纷展示出了他们的有爱的一面；也有人不仅仅再局限于二次元世界，而渴望将他们所喜爱的动漫所喜欢的角色带到现实世界里来，这里就产生了"Cosplay"、"舞台剧"这种宅文化。

你一定会有这样的时候。喜欢一个人，渴望靠近TA，既然无法真正意义上的接近，那就让自己变成TA以表达对TA的热爱。可以说，Cosplay就是在这样的感情基础上诞生的。Cosplay是和制英语Costume Play的简略写法，日文为"コスプレ"，一般简称为Cos，中文翻译沿用台湾的"角色扮演"。玩Cosplay的人则被称为Coser（也称Cosplayer）。

从广义上来说，Cosplay主要用于演绎神话传说、民间逸闻、节日故事、文艺作品等并以相应的服饰、道具和情报将演绎的角色和内容呈现出来。比如说现在的部分有原作的古装剧，例如《红楼梦》，都可以戏称为是Cosplay。狭义上的Cosplay是指模仿、装扮虚拟世界的角色，通过服装和道具的搭配，加上化妆造型、身体语言等，来扮演成一个自己喜欢的角色，并要求忠于原著，做到形神俱似。"形似"在于外形相似，例如服装、道具、化妆，甚至发型都要尽量还原；"神似"则指神韵要相似，例如行为举止、神态语言等。"画个女生，硬说是男孩子"的道理在Cosplay上并不适合，明明Cos的是无口的绫波丽，却表现得如同明日香一样傲娇，只会让人觉得是OOC（Out Of Character：脱离角色性格）。

虽说Cosplay是有广义和狭义之分，但在动漫爱好者的心中，Cosplay属于宅文化，扮演者必须是为了兴趣、为了表达对这个角色的喜爱才进行角色扮演的行为。因此，为商业宣传、宗教仪式、话剧、戏剧等等的角色扮演行为，由于动机不同，



↑现在的漫展除了正常的贩卖动漫周边产品之外，Cosplay也是很重要的一部分。

不包括在狭义的Cosplay定义之中。比如，同样是Cos《圣斗士星矢》的雅典娜，动漫爱好者为了表达对这个角色的喜爱而做衣服、道具并花心思在摄影拍摄上最后得到正片的行为是能够得到众人认可的Cosplay；而2012年的Chinajoy上出现的超短裙雅典娜，虽然假发和道具都尽力还原了原作，但依旧不能算是Cosplay。接下来本章里所提到的Cosplay也都所指狭义的Cosplay。

一般来说，Cosplay都需要有一个特定的扮演对象，这个对象可以来自ACG里的漫画、动画、游戏，也可以来自影视作品里的电视剧、电影、特摄，或者是艺能界的艺人、视觉系人物，甚至

现在的各种拟人化和名人等。可以说，Cosplay的对象是无限制的，但必须是在扮演一个特定的角色。所以，只是纯粹地穿上一些特别的服饰（如Gothic和Lolita），则不能算是Cosplay。

经过长时间的发展和探究，如今的Cosplay已经十分完善。在Cos对象上，不仅可以扮戏人，还可以扮演动漫作品中的任何东西，包括动物和机械人等。2012年日本最大的漫展C82上甚至还出现了颜文字┌(┌^o^)┐的Cos，这是日本腐女子发明的颜文字，表示其佬或[illegible]找基佬的人。另外，像高达、机动战舰等此类机械人物在大型漫展上也时常能够看到。只不过，为了还原战舰的真实性，CosER还需要真的趴在地上爬行等，也略让人有些匪夷所思。其他动物拟人化产物的Cos，更已经不算稀罕了。

Cosplay作为ACG的附属文化，现在已经越发地成为青少年文化娱乐的主流之一。越来越多喜欢动漫的人，为了追求心中的梦想，为了与动画里的本命站在同一个角度看世界，他们通常会选择自己去Cos这个角色来阐释自己的爱。除了



↑在C82上，一个不同往常的Cosplay出现了，这就是基佬颜文字。

平时自己拍外景私影，及大大小小的漫展上可以看到Cosplay之外，在朋友过生日时的聚会，节日时的"化妆舞会"都可能用到Cosplay来活跃气氛。甚至近几年来，还有不少动漫爱好者选择用"动漫主题"的婚礼，男女主角穿着动漫角色的衣服，他们的亲友也多以Cosplay的形象出场。2009年7月4日，21CN游戏频道的动漫频道主编就亲自策划了以高达为主题的Cosplay婚礼；2011年，同样有一对喜欢动漫喜欢Cosplay的情侣举行了剑三主题的Cos婚礼。在婚礼上，不仅婚礼致辞是全部与动漫有关，参加这场婚礼的新人朋友们也多以Cos剑三这个国产网游里的各个门派弟子对新人进行祝福。

当然，以Cos为主题举行婚礼毕竟还是少数。想看到成群CosER集中出现，自然还是去漫展最为直接了。漫展同样作为动漫衍生的宅文化之一，Cosplay已经成为了其中必不可少的一部分。国内有北京的CD、囧神、上海的CP、成都的CD、广州的YACA等；国外有圣地亚哥国际漫画展、Comic World、日本的Comic Market等等，在这些



↑每个CosER心中都会有一个穿着Cosplay衣服进婚礼的愿望。能够以自己喜欢的动漫角色的形式结婚的确是很让人高兴的事。

漫展上都可以看到世界各地的精品Cos。

近几年来，Coser的年龄层越来越广，参加的人员有低龄的倾向，这说明了Cosplay的魅力已经渐渐扩展到整个青少年的层面上。

简述

让我们开始Cosplay

了解了Cosplay是什么，读者们是不是也有些蠢蠢欲动渴望能够亲自上阵化身成为自己喜欢的角色呢？Cosplay，说简单也简单，当然也不是什么容易的事。如果只是个人娱乐，随便玩玩自然无话可说。但是，如果想要真正贴近自己心中的形象，甚至有人想成为名Coser、众人敬仰的大大，那么不花心思下功夫是不可能能够实现的。



如何进行平面Cosplay

从内容上划分，Cosplay分为平面和舞台。对于个人或者说更想用图片的形式保存Cosplay的人来说，平面Cosplay是最适合的。同时，平面Cosplay也是舞台Cos的基础。那么，我们就来看看平面Cosplay应该如何进行吧。

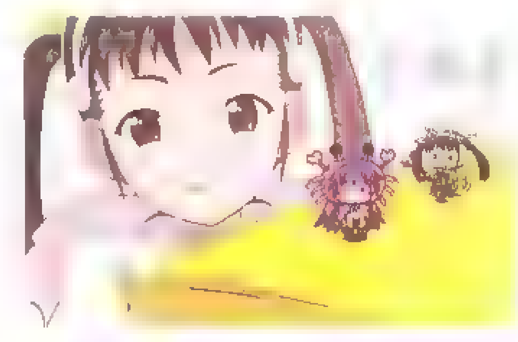


↑所谓平面Cosplay就是指直接摄影拍图，这是最简单的，但是要做好也是不容易的。（土方岁三CN：花方助）

选角

Cosplay的定义即为扮演某一角色，因此挑选角色可以说是进行Cosplay的最基础行为。这个角色可以出自ACC里的游戏、动画、漫画等，也可以出自影视作品，甚至自己原创。

在角色选择上，我们可以从两个方向出发。其一是以自己喜欢的动漫角色为出发点进行选择，毕竟，更多人进行Cosplay，就是因为喜欢这个角色才会想CosTA。所以，兴趣可以说是很重要的一个标准。这种时候，我们可以不用管自己是否适合这个角色，只要自己喜欢就行了。另一种方向则以角色的相似度为第一优先，且不管对这个动漫角色了解多少，甚至可能也谈不上多喜欢。比如高挑巨乳型的女生，比较适合御姐类型的角色，那么看到此类适合自己的角色就可以进行尝试。



↑一般来说，动画角色是Cosplay内容的主要来源，热门大作经常会吸引很多CosER。

然而，用第一种标准进行选角的话，很容易出现萝莉外表的人却出着与她完全不相符的强气御姐，或者明明从外表到气质都是软妹子，却硬



要Cos硬汉等此类违和感；而第二种选角标准则违背了"Cos出于爱"这一原则。所以，最好就是找准自己的定位，选择自己喜欢的动漫作品，再从中选择一个自己喜欢同时也适合自己的角色。

准备

在找好角色之后，首先应该做的是对这个角色进行更详细的研究。不同游戏、动漫作品的角色在外貌、服饰、性格和经历等方面都有着自己独特的特点，因此，这时候你应该了解这个角色的基础设定：姓名、性格、发色、瞳色、衣服的样式（包括颜色、结构、布料的质地）、配件和道具等等。可以通过搜索官方人物设定图对角色的外形进行更详细的了解，而角色的性格方面则应该多看多听。


↑利用设定资料了解更多细节，能够帮助还原角色以及制作相关物品。

在了解了角色的大概之后，就应该更进一步进行准备了。那就是假发、服装、道具的制作。根据角色的发色和发型购买假发，一般网上都会有已经造型好的假发，实在没有的话，也可以买回来自己修剪，服装、道具一般也可以自己制作或者直接购买。

拍摄

假发、服装、道具都准备完之后，就可以进行化妆穿上装备使自己更加接近"形似"；对这个角色的性格也有了一定的把握之后，可以利用镜子先练习表情和动作。对于不擅长做表情和动作的，可以多找找角色的图片或者找找她在作品中的一些标致行为，以此为样本来拍摄。

之后，就已经寻找摄影了。平面Cos包括单纯拍照片和拍摄视频短剧，无论是哪一种摄影师都是很重要的存在。寻找一个与自己波长合适或者熟的摄影当然是最好的，这样更容易放松也更方便沟通进行拍摄。


↑拍摄还需要考虑到场地问题。如果是外景的话，要注意跟角色风格相合。（阿拉丁 CN：猫小夏）

出片

一般Coser会将Cos一个角色叫做"出某个人物"，而其照片正式处理完毕可以分享给别人观赏时，称之为"出片"。拍摄完毕之后，为了能够更加还原角色，适当的后期是必需的。一般用来处于后期的软件为Phoptoshop，利用这一软件，可以将照片里一些瑕疵和前期拍摄无法做到的特效给处理好。一切完毕之后，就可以将照片分享给拥有共同爱好的人了。


↑利用Photoshop将人物更加还原到作品状态。（YU CN：猫小夏）

[illegible] Cosplay

舞台Cos [illegible] 的意思，一般包括舞台剧、歌舞剧和才艺展示等。随着国内近年来关于Cosplay比赛的活动越来越 [illegible] 舞台Cos也成为Cosplay的很重要表现形式。



↑此为北京社团白战团在传媒大学"春日祭"的时候演出《薄樱鬼》

[illegible] 是要选定 [illegible] 多以社团为单位进行活动，[illegible] 有20人左右。由于每个成员的 [illegible] 根据每个人的不同情况进行分配角色



↑不同角色有着不同的要求，最好根据角色特点来选择CosER

[illegible] 是Cos什么作品之后，就 [illegible] 定剧本了。相比较走秀类和才艺类的舞台Cos来说，剧本类的舞台Cos才是最复杂也最难解决的。很多Cosplay比赛，比如金面具或者ChinaJoy Cosplay比赛都会设有最佳舞台剧（本）[illegible] 剧本是一个舞台Cos的核心，好的剧本 [illegible] 是比赛胜利的关键



↑北京D剧团的舞台剧经常以剧本取胜，图中为他们2013年的主打剧《JOJO的奇妙冒险》



↑同为D剧团的舞台剧，为201[illegible]年的《黑猫警长》，搞笑的风格让观众大呼过瘾

作为编剧，应该先考虑这部作品的定位，比如 [illegible] 的用来走悲情 [illegible] 这种行为是不可取的。如果 [illegible] 全可以利用反差来使 [illegible] 的剧目更加出色 [illegible] 的 [illegible] Cos社团D剧团的舞台剧一直都不是走华丽造型的路线，而是在剧本上下工夫。虽然其剧目不一定能够给人视觉的享受，但他们的表演却总是能够最大程度地吸引观众。

招人

招人应该与剧本同时进行，如果一个社团自己的人能够将所需要的角色都出完当然是最好的。但是因为Cosplay本来是兴趣行为，因为各种原因组成人员流动也是很正常的事。因此适时地进行人材补充也是很重要的一件事情。招人不是一件很容易的事，一般大社团会公开进行人员招募，有了合适的新人之后再进行培训一起排练等等。

衣服道具的制作

作为一个拥有几十个成员的大社团，要进行衣服和道具的制作必是一件很麻烦的事情。为了保持整个社团的统一，一般都会统一进行制作。如果是老社团本身就有很多有经验的Coser，那就可以自己去选做衣服的布料，再由他们制作，或者大家一起制作成衣。如果是新兴的社团，则可以找可靠的裁缝进行制作。道具也一样，在写剧本的时候就应该考虑到本剧需要用到哪些道具，然后再成员一起进行制作，或者找道具师。



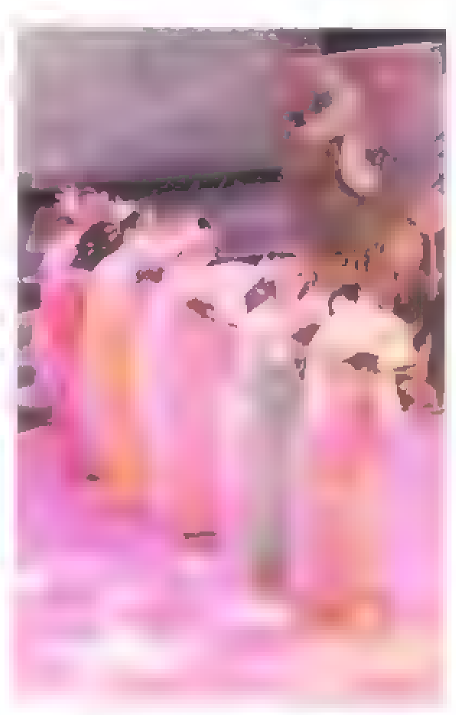
↑和平面一样，也需要找到各种细节图，才能够更好地进行衣服制作

音乐

相信大家在看动画的时候也能感受到音乐的重要性，因此音乐对于舞台Cos来说也是很重要的。在剧本确定之后，就可以收集音乐素材。一般会使用作品原本的OST，然后再根据剧本寻找音效。配音也是很重要的一环，毕竟为了让人了解故事，没有对白的话很难达到效果。根据角色的不同，寻找不同的声线进行配音，必要的时候还可以请专业人员帮忙。

排练

排练可以说是舞台Cos最为麻烦的一件事情，因为它不仅需要很多时间而且很容易消耗人的精力。但是，一旦一起经历过了排练的这段过程，那么你不仅能收获一段美好的回忆还能拥有一群好基友。



↑一部出色的舞台剧，背后凝聚着的都是CosER们的泪水和汗水。正所谓台上十分钟，台下十年功。

排练时需要社团成员们相互配合，每个成员应该熟悉自己所负责的剧情，通常情况下最好有一个熟悉剧目的人将每个人的位子和剧目的过程依照剧本现场走一遍，然后根据具实际情况进行修改，之后再由参加人员根据自己角色进行走位。在熟悉过程之后，一个章节一个章节的纠正动作，调节细节。所以就要求剧本要尽量写得详细，剧本要尽量写得详细，什么地方做什么动作什么表情，什么地方该上，站在哪里都写的很清楚。一切都结束了，就可以参加比赛或者只是普通地进行演出了。

Cosplay[illegible]

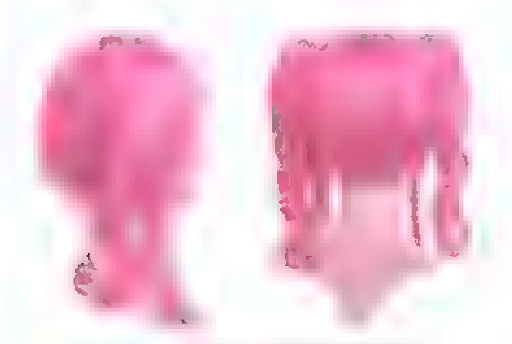
假发

由于现实世界的人类不像动漫世界那样拥有各种各样发色和各种逆天的发型，因此假发是Cosplay里一个很重要的道具。在早期Cos假发并没有像现在这么流行也这么方便的时候，Coser们使用的是彩喷，直接买相应的颜色往自己的头发喷。到了现在，假发已经形成了一种行业之后，彩喷便成了老Coser们的回忆。



↑《闪电11人》的假发造型相比一般动画来说，要更复杂一些

Cosplay用的假发一般都是日产、韩产和国产，材质有高温丝和卡尼卡伦斯丝（即卡丝）。高温丝是日常市面上最常见的假发材质，也是现在Cosplay通用的假发。高温丝以其耐高温的特点为名，最高可承受180℃高温，因此可用来做各种造型。它的发丝很逼真，会散发出类似真发的光泽，



↑图中品为卡丝，但是从图片上还看得不是很出来

其手感也比较好，相比卡丝滑顺更易打理。卡丝是早期常用的Cos假发材质，相比高温丝来说发质更硬，但用来适合用来做高难度造型，比如《闪电十一人》里各种猎奇发型。但是因为卡丝不耐高温，在强光下光泽呈塑料色泽，因此渐渐地已被高温丝代替。

购买Cosplay假发最便捷的就是直接网购，现在淘宝上已有不少假发卖家形成了自己的品牌，都有了一定的口碑。比较常见的款式一直都能有现货直接购买，而比较稀少的角色款式则可以与卖家商量进行征集。



↑例如此类自然系的假发，除了Cosplay的时候用之外还可以日常用

服饰

对于Cosplay来说，最重要的并非自己的相貌如何，而在于外形是否还原。要想还原角色，服饰的制作是很重要的。得到Cosplay服装的方法有四种：别人送、去专卖店买、自己动手制作或找裁缝量身定做。不过，要想别人送并非那么容易，所以这条基本可以忽略。

去专卖店买：在专卖店买Cos衣服在日本比较常见，因为他们有官方的Cos服装卖，比如CosPA。现在，非官方的专门制作Cos衣服的店也开始兴起，比如台湾地区基本都是非官方认定的Cosplay服装店。现在淘宝上也有出现一些专门经营Cosplay服饰的店，但基本上还是需要定制。

↑ CosPA是日本著名的Cosplay制作商，除了官网之外还可以在Animate上买到。

动手制作　Cosplay的最大乐趣其实还在于自己动手DIY，因此亲自制作服饰和道具也成了部分Coser的乐趣。自己动手的话，可以更好地还原服装同时还能更贴近自己的身材，当然最重要地是更省钱了。不过，真的想要自己做的话，那就还需要学会缝纫。首先需要自己去选择材料，再进行设计打样到最后制作完成。这其间不仅需要时间还需要精力，所以动手制作并非一件易事，但同时当服装完成时自己所感受到的快乐也是别人所体会不到的。



↑ 自己动手虽然辛苦，但是绝对能够从中得到更多Cosplay的乐趣。

找裁缝　找裁缝制作Cos衣服一般是香港和大陆Coser的做法，这样的做法比较便宜而且也容易达到自己的要求。毕竟能够自己动手制作衣服的人还是少数的。找裁缝，你需要将角色的相关图片都带上，最好能够有角色的衣服细节图等。不过现在专门制作Cos衣服的裁缝也有不少，跟裁缝沟通好的话，就能够比较省心了。

道具

所谓罗马不是一天建成了，做道具也一样不是那么容易就能成功的。对于新手来说，可以从简单的小道具比如头饰、发卡等开始，之后再慢慢进阶到刀剑、甚至大型道具等。一般用来做道具的材料有：



↑ 图中为《心理测量者》中Dominator的制作，除了动手之外还需要学会物理知识，真是不容易啊。

EVA板　EVA版是常见的制作道具的材料，一般有1mm、3mm、5mm三种。1mm的常用于花纹制作，3mm可以用在小件道具和有厚度的花纹，5mm以上厚度常用在盔甲上。EVA的质地较软，便于切割，可用于盔甲制作。

PVC板　PVC板较EVA板硬，同时又有防水、阻燃、质轻等特性，可以拿它制作刀剑道具。不过，也

因为PVC较硬，所以切割时需要[illegible]

[illegible]。这两种都是[illegible]用来给道具上色的颜料，自喷漆可[illegible]饰城购买，丙烯则在美术店就有。要[illegible]的是，喷漆不可用来EVA板，容易腐蚀。如果要[illegible]EVA板上喷漆，最好是先给EVA上一层乳胶作为保护层。

[illegible]（H[illegible]德国胶水、胶枪、硅胶、树脂等



↑ JHU德国胶水，又称U胶，是很好用的粘贴物。制作道具时，少不了他。

[illegible]人的脸跟动漫中的大眼萌妹子或者细长[illegible]是不一样的，所以才需要[illegible]的化妆来接近差距。Cos妆分别平面妆和舞台妆，根据不同的角色对妆面又有不同的要求



↑图中为百战团的《薄樱鬼》舞台照，因为是舞台妆，因此会比较浓。

一般说来，舞台妆要比平面妆更重一些，而平面妆又可分为内景妆和外景妆。舞台妆和内景妆建议使用遮盖力比较好的[illegible]粉底，外景因为光线比较自然则可以使用普通[illegible]液，当然这也是要看各人的肤质。眼妆方面，舞台妆要浓艳一些，一般都需要粘贴假睫毛。平面妆则可以相对淡和精细一些。总的来说，舞台妆应该比外景妆还浓，而外景妆需要更细致一些[illegible]止脸的细节，舞台妆则[illegible]又因为舞台光及距离观众的远近，[illegible]要更加厚重才能够突显人物。

由于在Cos圈中，男女比例问题，现在很多[illegible]系而得更为明[illegible]些，使脸部的[illegible]人眼萌妹的话，则[illegible]



↑平面妆需要更细致，而妹子妆则要求更多了。（[illegible]CN　Ako）

同角色对妆面的要求是不一样的，可以根据角色的性格，画风和服装来尝试合适的妆容，也可以观察人设本身的一些特点。因此想要学习化妆的人可以前去百度的Cos化妆贴先观摩学习

摄影

无论是Cos摄影或者是普通摄影，说到底都算是人像摄影。然而，二者又有一定的不同，Cos摄影更注重后期的制作以及对原作的理解。因此一个摄影师要想拍好Cos的话，最好能对摄影的角色有一定的理解，能够从服装、道具、角色的表情出发，使拍摄对象尽量还原原作。虽然现在电脑技术的长进使得拍摄前期没后好的事情，可以靠后期PS解决，但是如何再怎么更好地进行后期，肯定还是没有前期拍摄时做好准备[illegible]

Cos摄影一般有内景和外景之分。内景是指在

[illegible]棚里进行，然后通过较为复杂的后期制作，为[illegible]完成，比如古风的作品可以选择[illegible]



[illegible]用侧光能够使得Coser的轮廓更为明显，还能制作出[illegible]
[illegible]背景。（约拿 CN：Mayoi）

[illegible]个重要[illegible]光线的利用。根据[illegible]张作品传达出[illegible]采用的构图和角度不同[illegible]风格完全不一样的作品。就Cos[illegible]用到的角度分别为平角、仰角和俯角。平角的画面容易使观众产生[illegible]。仰角则会使Coser形象更为高大、强壮，有精力充沛的感觉，俯角可以展示全貌、交代环境，但会使Coser显得渺小、无助，所以最适合用来给[illegible]角色拍摄

光线也是影响照片质量的重要因素，利用光[illegible]s摄影中[illegible]光线[illegible]侧[illegible]光，[illegible]为正面光，是最常用的[illegible]，但容易使Coser缺少[illegible]



↑拍软妹子的时候，利用俯角可以使妹子显得更加小而灵巧（阿良良木月火 CN：Mayoi）

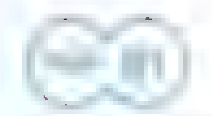
节损失较多；侧光为从被摄体侧面照射过来的光，它能增强Coser的质感，皮肤细节较丰富，但也容易使脸上的阴影过重。逆光就是从被摄主体背后照射过来的光线。利用逆光，就能展示出一些比较温馨小清新的画面、创作出独特的[illegible]



Cosplay发展史

Cosplay的起源和发展

万物皆有起源，Cosplay亦是。说到Cosplay，还应该提及它的广义和狭义之分，与之相对的，二者的起源亦不同，在不同的国家，Cosplay的发展历程也不一样。



Cosplay[illegible]

在上一个章节，说到 Cosplay 其实有广义和狭义之分，因此谈及 Cosplay 的起源也可从广义上的 Cosplay 说起，那就是来自于对神话传说、民间逸闻等的演绎。当然，这些现在看来是属于戏剧表演、民俗等活动严格说来跟现在的 Cosplay 有着很大的差别，但仍可以视为 Cosplay 文化的起源。因为，Cosplay 本身就是在模仿动漫作品或者影视作品的扮装。

说到模仿装扮，最早有古希腊祭司们的装扮，而后又有两部伟大希腊史诗《伊利亚特》和《奥德赛》里那群活跃于前 8 世纪扮演着别人的角色的吟游诗人们。前者引变为后世的先知、先见，成功地演绎出神之使徒的存在；而后者则如同是现今话剧的鼻祖，出神入化地演绎出若干英雄事迹。之后欧洲的游牧民族吉普赛人也可以说是最早的一批扮装表演者，中国古代的先民也有着历史悠久的扮装文化，这代表性活动就是我们所熟悉的舞龙仪式。另外，像西藏民间神话英雄的中



↑舞龙仪式从广义上来说，也可以算是 Cosplay，这项活动也是由来已久。

国藏戏、超渡亡魂到极乐净土的印度佛教中的佛事、祭祀山灵神器的日本神道教神社活动，服饰、道具、表演都是这些活动的重要组成元素。



[illegible]Cosplay[illegible]

上述所言毕竟只能与我们所熟知的 Cosplay 相差太远了，因此要认识探究 Cosplay 的起源还应该追究到动画的兴起。很多人可能认为现代 Cosplay 的起源是在日本，然而美国迪士尼乐园的米老鼠扮演者才应该是现代 Cosplay 的真正始祖。17 世纪时期，魔术幻灯的出现让动画在中欧地区开始流行，1930 年代末期迪士尼米老鼠的出现让史上第一个真正以动画人物为原型的 Cosplay 正式出现了。米老鼠诞生之后，在美国以及全世界大受欢迎。迪士尼集团因此看准时机在 1955 年创建了世界上

的首席迪士尼乐园，为了更好地宣传和吸引游客，迪士尼还请来员工穿上米老鼠的服装供游客游玩或拍照留念。因此，这群“米老鼠”的装扮者才应该是现在全世界 CosER 的真正始祖。



↑这两个面目狰狞的老鼠，其实就是我们现在熟悉的米老鼠。他们可以算是世界最早的 CosER。

日本最早的 Cosplay 也出现在 1955 年左右，但当时的 Cosplay 更倾向于小时候我们常玩的过家家。1947 年，漫画之神手冢治虫的漫画《新宝岛》展露锋芒，使日本的 ACG 市场进入了繁荣期。此时，迪士尼为宣传而做的 Cosplay 活动传入日本，为日本 ACG 界同好竞相模仿，从而渐渐成为现在整个世界的 Cosplay 风潮。

1960 年代后期，曾有人在美国的 SF 大会上，穿着《星际迷航》等作品里的登场人物参加活动。受到这一影响，日本科幻年会从 1960 年代末开始渐渐将“模仿秀”当作展会的一样活动。之后，日本的各样 ACG 相关活动，包括 Comic Market、科幻年会，都有参加者打扮成当时流行的动画角色前来会场。Cosplay 也从 1974 年的京都 SF 大会上出现的 Show Play 到 1978 年之后开始举行 Cosplay 比赛。

此段时间也正是日本 ACG 处于探索和成长期，这时的 Cosplay 活动也多为看版娘在同人志即卖会而为宣传和吸引观众所用，也是各同好会等场合上活跃气氛的一种即兴节目，后期引申为伴随着动漫展览、游戏发布会上频繁出现的行为。通过这样的扩展，Cosplay 逐渐活跃起来。这段时间，日本媒体比如动画杂志等在报道同人志贩卖会时也开始会谈及 Cosplay 这个新兴的活动，但真正[illegible]进行报道的是 Rapport 出版社的 Fanroad 杂志（1980 年 8 月号创刊号）。在那期杂志上报道了日本东京里存在的一个 Cosplay 社团“富野族”，称“富野族”曾穿着高原的衣服跳舞。虽然其实并无其事，但通过这个报道让更多的动漫爱好者更进一步接触了这一活动。

1984 年美国洛杉矶举行的世界科幻年会上，赴会的日本动画家暨日本艺术工作室“Studio Hard”行政总裁高桥伸之把一种自力演绎角色的扮装性质表演艺术行为正式以一条和制英语词语“Cosplay”来表示，Cosplay 因而得名。到了 90 年代，日本的 ACG 行业步入了发展期和新一轮繁荣期。更多好作品的出现，让动漫爱好者们有了新的模仿对象。同时，这个时期也正是日本游戏行为的的急速成熟期，大量的动漫展会和游戏展的开办，让日本动漫商和电玩公司为了宣传自身产品，招来一批爱好者装扮成产品中的角色吸引参展人群。这一点，就如同中国的 ChinaJoy 上的 Show Girl 一样。利用 Cosplay 进行商业的宣传，同时也使这一活动得到了进一步的发展。

随后，随着各种 Cosplay 活动的开办、传媒的介绍、互联网有关 Cosplay 的大量资讯传播等，使 Cosplay 的自由参与者激增，Cosplay 得到了真正的、独立的发展。在日本 Cosplay 发展的过程中，它也流传到各个国家，为所有喜欢动漫的人所接受，并形成了每个国家独有的一些特点。

如今，Cosplay 已经不仅仅是喜爱动漫的人表达爱意的活动，它更是发展成为了一个行为。从进行 Cosplay 所有的装备，包括假发、服装、道具等，而后更有为服务 Cosplay 而生成的 Cos 妆娘、Cos 摄影、后期等等都可进行有偿收费。专门为 Cosplay 行为举行的活动也渐渐出现，先是有各项 Cos 比赛，最近在国内更有一档以 Cosplay 为主题的选秀节目《看我 72 变》出现了。且不管这档节目的出发点及影响如何，至少说明了 Cosplay 已经渐渐走向大众眼里，并将会进一步被社会接受。



Cosplay在中国

从20世纪90年代[illegible]Cosplay[illegible]对于中国的[illegible]一件事，甚至还有相关的节目出现



中国Cosplay的发展

每年暑假期间都会[illegible]Cosplay比赛、金面具Cosplay大赛、[illegible]Cosplay比赛[illegible]中国的Cosplay虽然开始得晚，但是经过十几年的发展，目前却也一点都不比其他国家差，甚至可以说是世界第[illegible]

中国的ACG产业起步相对较晚，虽然动画方面同样在20世纪前期就有发展，但是整体来说直到80年代，国外ACG产业的引入才使国内的资源更为丰富。到了90年代末，港台地区和日本ACG市场以及Cosplay的成熟，社会观念对ACG产业有所改观，再加上互联网迅速的发展，使我国的Cosplay环境发生了变化。以上海、广州、北京为首的大城市为起点，随着各地漫展的出现，Cosplay开始迅速发展壮大起来，并向内容蔓延，最终形成了现有的规模

内地的Cosplay则更出现得更晚。老一辈的



↑制作道具也是Cosplay的一项内容，利用各种方式将自己还原成喜欢的角色

Coser们可能不[illegible]得最早在国内举办的Cosplay大型集会，1998年春节过后的上海，由部分厂家、同人社团、Cosplay社团搭建的一场"动漫游园会"活动，期间由真人扮演的《绝爱》舞台剧和许多Cosplay人物造型一瞬间便引爆了人们的激情。由此之后，一些零星的个人Cosplay秀相继出现，但并没有大大地发展

在前面也有说到，现代Cosplay起源于迪士尼的商业宣传，也发展于日本游戏行业的商业宣传，而中国内地的Cosplay能够在兴起几年内就急速发展除了得益于日本、中国台湾、中国香港三地Cosplay的成熟之外，还与国内希望借助Cosplay来推动动漫游戏行业的发展有着更为直接的关系，因此中国内地的Cosplay在其发展中商业特征极为明显，其中最典型的表现在于各种Cosplay比赛

内地最早的Cos比赛开始于2000年，其后一年内华义公司又打着旗下主力产品《石器时代》的名号开办了"2001年石器最佳Cosplay比赛"。2003年，一场名为"100小时网络游戏生存大赛"开始了，这场赛事也融入了Cos的内容。与此同时，上海、广州、北京等地区在之后几年中频繁地开办漫展和同人展，以为各种Cosplay比赛的出现，更加促进了内地Cosplay的发展

在十几年的发展过程中，中国Cosplay出现了不少知名的元老级人物，正是这些人将Cosplay介绍给了更多新人，让大家认识到这一项活动。

中国Cosplay[illegible]

虽然中国的Cosplay起步比欧美、日本[illegible]，但是在技术上中国的Cosplay并不比他们[illegible]。2010年的金龙奖比赛上，《漫友》编辑、金龙奖Cosplay全国大赛[illegible]，"[illegible]气地说，现在国内的[illegible]。"[illegible]过上海CGA、杭[illegible]型Cosplay比赛的[illegible]的Cosplay形式确[illegible]都要强[illegible]很多。"但如果以单项算，比如个人表现，欧美国家的CosER则比国内玩[illegible]，而日韩在化装、[illegible]上则又各有擅长。"



↑国内的Cosplay比赛可谓是十分成熟，每年都有几场大型比赛。由此产生的，就是国内的比赛团队质量不错

[illegible]Cosplay[illegible]，就与商业属性有着千丝万缕的关系。在2000年第一届Cosplay比赛[illegible]后，频繁的Cosplay大赛促使Cosplay团队[illegible]发展，而这种发展正是强烈的竞争[illegible]。内地的Cosplay社团遍地都是，[illegible]名的大社团，更有不少[illegible]，人数动辄上百乃至上千。而欧美更多习惯于单打独斗，日本的组队也[illegible]，更多只是同好之间互相合作[illegible]为国外几乎没有社团这种几十人[illegible]，使得在社团Cosplay上，中[illegible]

早期中国Cosplay[illegible]，当然现在也是。每年根据[illegible]引起不同的Cos热潮，以Vocaloid最为热[illegible]。[illegible]几年国产ACG的发展，也有越来越多精品[illegible]Cos出现。比如现在[illegible]缘[illegible]》可以说是[illegible]对象，其他还有[illegible]秦时明月[illegible]等等。在2012年的[illegible]，还出现了童年[illegible]画《黑猫警长》的Cosplay[illegible]面反应了国产ACG的正在[illegible]

Cosplay不仅为广大的青少[illegible]受欢迎的文化活动，而且对动漫产业及动漫文化的发展都有着积极的意义。但是，由于我国的Cosplay[illegible]兴起不久，还在探索和发展期间。这使得一方面我国[illegible]参差不平，[illegible]些Coser[illegible]，这使得中国的Cosplay难以升华[illegible]文化[illegible]。另一方面，社会大众对于Cosplay还缺乏正确的认识，其中自然有社会大众对动漫的认识还处于"小孩子看的东西"这一原因，同时因为Cosplay是在商业力量的推动下急速发展起来[illegible]，使得Cos[illegible]文化[illegible]并没有得到应有的强调。或许也是因为这样，才会时不时地爆出一些所谓的Cos圈的内幕或者丑闻吧。

[illegible]能[illegible]更多[illegible]。中国的Cosplay[illegible]在上升之中，随着中国动漫的进一步发展，当中国的Cosplay[illegible]进一步结合时，二者将带领彼此向前进。中国的[illegible]起来，中国的原创动漫也会有[illegible]



Cosplay全方位

Cosplay的分类

严格来说，Cosplay并没有什么分类问题。不过，我们还是可以按照不同的参照物对其进行分类解释。



从内容上划分

按照Cos内容进行Cosplay分类可有：

动漫（ACG）角色扮演

这是最常见的Cosplay内容，而这一类别又包括动画、漫画、游戏、轻小说等，从此又引申到SD娃娃等。因为Cosplay是在日本兴盛起来的，而日本的ACG文化在全世界又占有重要地位，因为大部分的Cosplay内容还是以日本动漫为主。动画是容易出Cosplay的，因为它最为直观，相比其他作品来说更贴近生活，对于我们来说，能够更方便地获得人物的信息。所以，几乎有一部热门作品出现时，就能很快看到相关Cos作品。

中国的Cosplay除了日漫之外，近年来随着国产动漫作品的兴旺，也有越来越多地人亲睐国产作品。南派三叔的盗墓笔记问世之后，曾经在Cos圈里引起一阵"盗墓"风潮。很长一段时间，只要一到漫展肯定能看到无数Cos小哥、天真的人。《剑侠情缘叁Online》因其游戏的可玩性和角色的要华丽有华丽，要萌系要萌系的特点，现在也是国人Cosplay的主要作品。其他还有《秦明明月》、《古剑奇谭》等作品。

艺能、影视作品

艺能、影视COS即是模仿视觉系乐队，或者模仿电影、电视剧故事中的人物、明星等等。就目前来说，艺能Cos是否能称之为Cosplay依旧有部分争议。当然，相比早期的争议辈出，现在的艺能Cosplay已经渐渐被Cos界所接受并日趋流行。艺能Cosplay在不同的国家还有不同称呼，分别为韩国的Fan Cospre、泰国的Idol Cover等。在中国，最早的艺能类Cos为VR（视觉系）乐队的模仿。影视作品的Cosplay则为为欧美地区的作品，如《加勒比海盗》等。近几年，欧美的电影再次引起中国粉丝的追捧，各种相关Cos也因此出现，如《复仇者联盟》等。如今的艺能Cos主要集中在韩国的各种艺能团体，其中天津的夜莺Dynasty就是知名的Cos韩国艺人的社团。2005年，日本AKB48成立之后，渐渐风靡全球。在中国各地，AKB48的相关Cos也成为了漫展上的一道亮丽风景线。

拟人化、原创Cos

由于Cosplay需要建立在有载体的基础上，所以原创Cos这一类别出现时曾在中日韩三国Coser之间展开了激烈的争论。尽管作为Cos发扬和传播者的日本认为Cos应该领队在一个具体的载体上，因此不承认中国这种形式的Cos；但从Cosplay的基础定义来看，只有有具体的人物、形象，其造型美学还是符合ACG的，所以中韩两国觉得应该规划到Cos的范畴来。

拟人化基本都是基于某个物件进行的，因此还能说是有一定的具体载体。而原创Cosplay必须



按形式划分

从 Cosplay 的形式上来说，Cosplay 又可划分为平面 Cosplay 和舞台 Cosplay。

平面 Cosplay

虽说是舞台 Cosplay 让中国的 Cosplay 迅猛发展，但平面 Cosplay 依旧是最常见的 Cosplay 形式。平面 Cosplay 包括照片类和短片类，一般都由 Coser 准备好装备之后，再联系摄影进行拍摄。平面 Cos 又分为外景和内景，外景特指在室外寻找与所扮演的角色风格相符的地方进行拍摄，而内景则为在影棚里，或者在室内的场地进行拍摄。短片类别的 Cosplay，经常会再现故事中的一段剧情，或者是将拍摄好的 Cos 进行编辑制作成短片。

舞台 Cosplay

随着越来越多的漫展和越多越多的 Cosplay 大赛的出现，舞台类 Cosplay 越来越频繁地出现在国人面前，在推动 Cosplay 再进一步发展的同时，也让 Cos 圈带有浮躁之感。但是，舞台类 Cosplay 的出现，让中国整体 Cosplay 水平提升了却也是事实。

舞台类的 Cosplay 一般分有剧本类、走秀类和表演类三种。在 Cosplay 比赛中，最常见的一般是剧本类的舞台 Cos。因为相比后两种，舞台剧 Cos 的可看性和表演性更高。相对地，后两种的 Coser 华丽程度可能会更上乘一些。舞台 Cos 比平面 Cos 来说，更为辛苦。CosER 们不仅要还原作品，为了演出能够成功，他们还需要进行高强度的排练。虽然既花时间又花精力，但之后的收获也是很大的。不过，舞台 Cos 催生出了众多优秀的 Cos 社团，同时也可能使得更多的人仅是为了出风头或者为了比赛的奖金而进行 Cosplay。这也的确是现在中国 Cos 圈里存在的一些问题。



按性质划分

从性质来说，又可将 Cosplay 分为非商业 Cos 和商业 Cos：

非商业 Cos

如字面所示，非商业 Cos 即是纯以兴趣为生，不进行任何商业活动没有金钱来往的 Cosplay 活动。现在大纯大部分 Coser 都是因为喜欢动漫喜欢 Cosplay 才走上 Cos 之路的。对于他们来说，商业行为反而是一件很令人反感的事。从一开始什么都不会的小透明到慢慢地 Cos 作品被越来越多的人所认同，有更好的同好，甚至成为知名 Coser。这样一段过程，正是所有的 Coser 所享受的，只为兴趣而进行的行为。但是，毕竟 Cosplay 所需要的假发、衣服、道具无一不是需要用钱的，因此随着他们的 Cos 水准提高，他们需要付出的精力和金钱也越来越大，最终有人会因为各种原因而退出 Cos 的行列。

商业 Cos

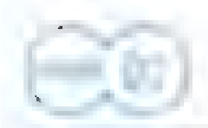
Cosplay 原本就是在迪士尼进行商业宣传时诞生的，又是日本在进行商业宣传时进一步扩展，所以说虽然大多数 Coser 都不喜欢商业化的 Cosplay 却无法否定 Cosplay 在发展过程中与商业的关系。随着 Cosplay 的影响力越来越大，更多商家意识到了 Cos 在 ACG 消费者中的号召力和影响力以及群众对 ACG 这个新生事物的好奇心，因此经常会有 ACG 产业的商家借助 Cos 为自己造势，邀请知名 Coser 进行官方 Cos 来为其作品宣传。



Cosplay全方位

Cosplay的比赛

国内的Cosplay比赛非常之多，除了知名的几场大赛之外，每年还会有一些地方性质的小比赛出现，虽说重在参与，要是能够取得成功的话，当然是何乐而不为

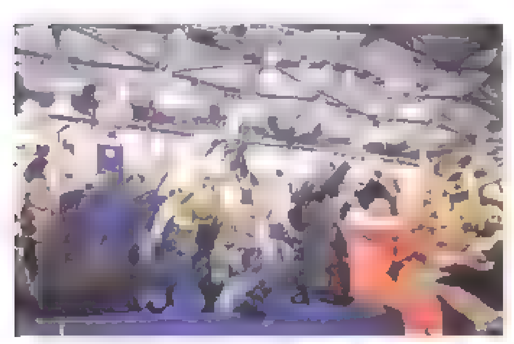


国内比赛

国内的Cosplay比赛可以说是世界最多，没有一个国家能像中国这样除了元老的大型比赛之外，每年总还能出现一两场小比赛。每年Coser们进行的……已经是他们的一项乐事，而对于动漫爱好者来说，Cosplay比赛也成为了一场……元开花的视觉盛宴。

ChinaJoy Cosplay嘉年华

ChinaJoy Cosplay嘉年华是目前全国最大的一项大型面向游戏动漫爱好者的顶级Cosplay赛事，这是由中国国际数码互动娱乐展览会（即我们所称的"ChinaJoy"）举办的展会活动之一……始举办至今已走过了11年的历史，但其在全国开设省（市）级分赛区还是从第三届开始的。目前ChinaJoy Cosplay嘉年华在全国共有12个赛区21个城市，每年每个赛区决赛出冠亚军时都会……上海参加最后的总决赛。



1 2013年ChinaJoy Cosplay嘉年华 最佳表演奖 幻理旅团 《牢笼的我》

在上海的总决赛可以说是汇集了全国最具质量也最具名气的Cos社团，同台竞技。Showgirl和Coser可以说是ChinaJoy除游戏外的另外两大特色，在ChinaJoy游戏展会进行的四天里，Cosplay比赛也同时进行。对于Coser们来说，可以与……社团一同前往上海参加总决赛是无上的荣耀。对于动漫爱好者来说，能够看到这样一场Cos盛典……很让人激动的。不过，因为CJ Cosplay比赛……只是这个游戏展会的一项附属活动而已，因此舞台稍显不尽人意。但即使是如此，依旧能够让人向往。

中国Cosplay超级盛典

2005年，由国家广电局携浙江省人民政府主办的中国国际动漫节在杭州举办了，作为其中的一项重要活动……Cosplay比赛也由此拉开了它的序幕。此后每年一次的国漫Cosplay超级盛典办成了Coser们狂欢的时候。

中国Cosplay超级盛典……ChinaJoy Cosplay嘉年华开始得晚，却比之更具有国际化的特点。2006年第二届的……"中国Cosplay超级盛典"也设立了全国分赛区，同时也邀请了日本、韩国的顶尖Coser一同决赛杭州。除了国内分赛区之外，2012年的Cosplay超级盛典还首次设立了海外赛区，让国际选手有机会与国内的Coser们同

台竞技。中国Cosplay超级盛典的奖项较多，分有5人以上组、15人以下组、盛龙奖（特为国产动漫[illegible]设）和[illegible]，每个组又有各自的金、银、铜奖。2013年的中国Cosplay超[illegible]，不仅有惯例的Cosplay比赛，[illegible]办了各[illegible]人选[illegible]

[illegible]大赛

[illegible]金龙奖Cosplay大赛在南[illegible]，作为《漫友》文化主办[illegible]，[illegible]Cosplay大赛一样，并非活动的重点，而是[illegible]这一"中国动漫界的奥斯卡"般存在的活动[illegible]中一环。当然，并不[illegible]多Coser为了登上金龙奖的舞台而在各地赛区进行比赛争[illegible]。



↑第九届金龙奖Cosplay全国超级大赛 银奖 SQ特效造型工作室 《欧美英雄联盟》

[illegible]漫画世界》杂[illegible]艺术大赛。自2004[illegible]，已过了十载。Cosplay作为ACG文化的其中一环，自然也被提上了台面。借着《漫友》杂志的媒体支持，每年比赛结束之后，主办方将决赛视频制成DVD随杂志出售，使得众多无法亲临比赛现场的人得以一览精彩的比赛。在2004年，[illegible]Cosplay还未全民化的时代，很多人是看了《漫友》上有关Cosplay的介[illegible]和那张记录有Cosplay比赛的光盘才认识了这项活动，并且也想走进这项活动。

作为一项大型Cosplay比赛，金龙奖一样在全国设有分赛区，同时也在一步步扩大分赛区的[illegible]。决赛一如既往在广州进行，通常是与金龙奖的颁奖典礼同时进行，因此在决赛当天还能看到中国动漫[illegible]的新老前辈，也算是金龙奖的一大特色。

第九届金龙奖Cosplay全国超级大赛金奖[illegible]带来的《HELLSING地狱之[illegible]

第九届金龙奖Cosplay全国超级大赛银奖SQ特效造型工作室带来的《欧美英雄联盟

第九届金龙奖Cosplay全国超级大赛银奖银坊流光带来的《搜神记

金面具Cosplay盛典

金面具Cosplay盛典的主要活动范围在于北京及其周边地区，每年一届，决赛在北京的华侨剧院举行，几乎已经成了惯例。对于北京及其周边地区的Coser来说，每年的金面具和C[illegible]北[illegible]赛[illegible]的两场比赛都是必须关注的两个赛事。

由中国动漫网主办的"金面具Cosplay盛[illegible]"始于2005，是一场纯粹的舞台Cosplay比赛。每年春天开始进行海选，夏天在北京的华侨剧院进



←金面具Cosplay盛典对于帝都的人来说，可谓是十分熟悉了。熟悉的舞台，还有熟悉的方队君。

行最后的总决赛。金面具的比赛相对CJ而言更注重剧情和Cosplay本身，它还是少见的除了正常的ACG组别的比赛之外，还专门开了艺能类的组别。每年都能看到Cos韩国偶像团体或者AKB48的团队们在舞台上跳着或激烈或萌系的舞蹈。参赛剧目分为两类：新文化类参赛作品和新派武侠类参赛作品，前者是动漫作品为主（艺能类也归入此类别），后者则以中华武侠题材为蓝本。与此相对应地，总决赛也分为两天，即为新文化专场和新武侠专场。

金面具还有一个与众不同的特点，在于它的评审制度。除了传统的邀请知名Coser之外，金面具还请了国内对动漫领域熟知的内界知名人士来为参赛社团打分。除此之外，还有一位最特别的评委，那就是“分贝仪君”。用于评判“最佳人气奖”的分贝仪，将观众们的呐喊助威声化为数字显示出来，让观众也参与评分。



↑ 2013金面具Cosplay盛典 中华文化传承奖 银奖 银色黎明《古剑奇谭》

17173Cosplay全国精英赛

17173Cosplay全国精英赛也是一个面向全国所有Cosplay社团、游戏动漫爱好者的一个Cosplay比赛，它隶属于17173举办的游戏动漫嘉年华旗下，至今也已过了11年。因为17173本身就是一家与游戏有关的网络门户，每一年的比赛，Cos精英赛都会有一个相应的游戏主题。多由当年冠名赞助的游戏为名，如第九届的“完美世界”、第十届的“九阴真经”等等。17173的比赛分有三个类别，个人赛、团体赛和邀请赛。其中，邀请赛与每年的主题有关，即以每年的游戏为主题进行一次相关比赛。在评判方面，除了一般的现场演出评分之外，17173还采取了网上投票的形式，为选手加分。

“生如夏花”Cosplay全国[illegible]

提到“Cosplay王国”，相信没有[illegible]Coser会不知道。这是国内Coser们用来交流讨论的一个论坛，由这个论坛所承办的Cosplay比赛正是“生如夏花”Cosplay全国精英赛。于2011年开始，作为第七届CCGExpo第七届中国国际动漫游戏博览会的主打活动之一，“生如夏花”Cosplay全国精英赛也以每年一届的频率进行的。虽然是个新生的赛事，依旧吸引了很多Coser参与。比赛每年夏天在上海举行，时节正好符合其名。比赛形式分有个人和团体。第二届的“生如夏花”多了一个大赛的主题——江湖，不知道接下来是否每年会设定一个主题，再由此进行决战呢？

ACGHK Cosplay大赛

香港动漫电玩节是香港的一项大型动漫展会，从1999年开始举办至今，已经成功举办了15届活动。作为香港最大的动漫展会，展会上的活动可以说是让大陆的漫迷们大为羡慕。展会上的Cosplay大赛与我们所熟知的大陆比赛有着很大的区别。虽说，前面介绍的Cosplay比赛也有不少分有个人赛，但毕竟团体赛才是重点。而ACGHK的Cosplay大赛则规定比赛形式以二人一组进行，内容可以走秀可以搞笑，人物需为动画、漫画或游戏中人（小说不可用）。因为是香港举办的比赛，Coser们的台词多以粤语为主。总决赛将由10队入团者进入演出评比，这10支队伍[illegible]大会指定的所有[illegible]。虽说是Cosplay比赛，却[illegible]Coser与工作人员[illegible]的感觉呢



国外比赛

世界 Cosplay 峰会

世界 Cosplay 峰会大赛，简称 WCS，是由日本爱知电视会作为主办发起的一项全国 Cosplay 爱好者共同参与的国际比赛。自 2003 年 10 月在日本第四大城市名古屋举办以来，它已经渐渐成为了世界上最具国际影响力，国际参与性最强的赛事之一。值得一提的是，虽是由日本发起主办，



↑作为世界级的 Cosplay 大赛，WCS 也是每个 CosER 心中的梦想。

但 2003 年参加比赛的却只有德国、意大利和巴西三国，日本是在 2005 年才正式参与加入比赛。截止 2012 年，WCS 的参赛国已经增至 20 国，分别为中国，日本，韩国，新加坡，马来西亚，泰国，印度尼西亚，俄罗斯，美国，墨西哥，英国，德国，法国，意大利，西班牙，丹麦，荷兰，芬兰，巴西，澳大利亚。中国和日本一样从 2005 年才开始参加 WCS，曾在 2008 年获得亚军、2011 年获得季军、2013 年则获得了 JOYSOUND 奖的特别奖项。

和 ACGHK 一样，WCS 也采取的是两人一组为一个团队的形式进行比赛。每年举办的时间是在 8 月初，因此每年 10 至次年 6 月所有参赛国都会在国内进行一次选拔活动，然后选出一组优胜选手来到名古屋参加最终的决赛。WCS 比赛规则中，有一个比较特别的规定是参赛选手所使用的服装道具必须为亲手制作完成。每年总决赛除了一些特殊奖项之外，都会选出前三名国家和最佳服装奖、最佳假发造型奖。每年的评委也都是日本动漫界的知名人士，2013 年特别邀请到的评委为古谷徹、杉田智和、岸田梅露等人。2013 年开始，WCS 又新增了拟人化 Cos 比赛，为 WCS 新增了有趣的类别。

暴雪嘉年华 Cosplay 大赛

提及美国知名电子游戏品牌暴雪娱乐，可以说是"没听过公司名的，也绝对听过它旗下的游戏"。《魔兽争霸》、《星际争霸》及《暗黑破坏神》，无论哪一部都是全球知名的大型游戏，每人都有人对其痴迷着。暴雪嘉年华是暴雪娱乐以其游戏为内容于每年举办的年度盛事，对于全球的暴雪迷们来说，绝对是一件值得可乐的大事，每年的暴雪嘉年华除了和游戏有关之环节，还包括玩家画作、影片制作、配乐制作、Cosplay 等各种竞赛。此外，每年的闭幕晚会还会有暴雪内部员工组成的精英牛头乐队参与演出。



↑虽然仅是以暴雪的游戏人物为 Cos 对象，但每年都能看到超带感的 Cos。

Cosplay 作为暴雪嘉年华其中的一项活动，不像其他比赛多以日本动漫为主题，而是纯粹地以这游戏角色为对象进行 Cosplay。因为暴雪游戏的人物不像日本动漫那般美型，他们更为粗犷，大多不是有西方魔幻感就是超科幻，所以在装扮上更需要技巧、衣服制作也更有难度。



Cosplay的误区

一直以来都是亚文化，Cosplay还不能被广泛接受，因此，广大群众对于这一活动的认识不到位，常常会产生各种误会。其实这只是兴趣的一种而已，无需被妖魔化。

Cosplay以其新奇的装扮和能够接近动漫角色的特点而受到广大喜爱动漫的人追捧，越来越多动漫爱好者投身进入Cosplay的活动中，也让很多大众认识到这项新兴的文化。然而，因为Cosplay在外形上多是五颜六色的头发和与众不同的发型，还有虽说美不胜收但千姿百态的衣服，对于大众来说，仍然仍然是很难马上接受的不属于日常生活的装扮。

同样是不属于日常生活的装扮的，还有类似于女仆服、巫女服、日式校服等、英式校服等制服类装扮，以及Lolita、庞克等亚文化装扮。不过，随着青少年亚文化的发展，越来越多人也会将Lolita、庞克等风格的服饰当作日常生活的装扮。因为这些打扮在中国相对还是比较少见的，因此对于大众，甚至对于部分动漫爱好者来说很容易将他们当作也是“Cosplay”的一种。



↑水手服也是我们常见的日系元素。但是，并不是穿上了水手服就算是Cosplay。（图中人物：丢丢）

Cosplay是指角色扮演，如其定义所示，扮演一个角色才能算是真正的Cosplay。Coser所扮演的角色应该要有一个具体的载体，它可以是来自ACG亦或是影视作品、现实生活中的艺人，或者是纯粹的原创角色。无论如何，扮演一个有确切出处的角色才应该是Cosplay。因此只是纯粹穿着指定款式的特定服装，比如Lolita、庞克、女仆服、校服、巫女服、和服浴衣等，又或者单单穿着一些图像性文献中出现过的服饰，包括汉服等等，而没有扮演某个特定角色或者复制角色参数到Coser身上就不能算是Cosplay。

相信Coser们还有动漫爱好者们都应该有遇到过这样的情况，有些人穿着水手服拍照就自称或者被称之为“Cosplay”。严格上说来，这种只是穿上大众衣服的人肯定是不能算Cosplay的。但是，同样是穿着水手服，如果这个人还有其他明显地特征，在假发上、校服款式上都下了功夫，比如穿着的是常盘台中学（《科学超电磁炮》中出现的学校）的校服，还戴着炮姐或黑子的假发，则可以称之为是在Cos炮姐或者黑子。同样，虽然是穿着最常用的动漫元素的女仆服，如果只是很普通地穿着女仆服自然不能称之为Cosplay，如果是打扮成穿着女仆装的角色，比如在《幻想嘉年华》中出现过的穿着女仆装的Saber，则可以称之为Cosplay。

因此判断穿着非日常的盛装是否是Cosplay，

02

Cos[illegible]

“[illegible]真乱”这个词，不知从什么时候开始，逐渐地走入了我们的眼里。一旦哪个圈子出现了一些负面消息，就会有人对此做出评价：“贵圈真乱”。作为小众文化的Cosplay自20世纪末进入中国以后，一直都处于封闭、自成一体的情况中，尽管随着时间的流逝，也正慢慢地被公众接受着。然而2013年，几则发生在Cos圈的负面消息被大众媒体加上情色、挑逗的语言放大到公众面前，使得Cosplay这个小众亚文化被推到风口浪尖，一时之间不仅是Cos圈内部，不少对Cosplay一[illegible]知、对ACG文化毫无兴趣的公众群体也戴着“[illegible]圈真乱”的有色眼镜看待这个还尚不成熟的文化。



↑更多的CosER是怀着热爱这个角色的心情来诠释这项兴趣，这样的他们最耀眼。（AKB0048 CN 小南）

那么，Cos圈是否真的很乱呢？

事情上，不管是哪个圈子，比如娱乐圈、政治圈、模特圈、翻唱圈、写手画手圈[illegible]由人所组成的地方，必然会有负面的事情发生。没有完美的东西，也不会有完美的世界。就连我们所在的这个世界，有阳光普照[illegible]影落下，有一半的世界是白天[illegible]界是黑夜。除非是生活在极[illegible]否则黑夜过[illegible]会迎来白天。这是自然的规律，[illegible]哪个圈总会有一些黑幕发生，但是[illegible]是强过负情绪的。

[illegible]欢这个角色，喜欢到仅仅是阅读仅仅[illegible]谈论已经不足以表达，所以Coser们才[illegible]“[illegible]要成为那个人”的心情去扮演这些虚[illegible]

[illegible]后交到了好朋友变得开朗起来；有的人原本手残什么都不会，开始Cos之后不仅能够自己动手修补玩具还能自己动手做衣服……这些都是Cos圈的正能量。为了还原角色，更多的Coser们默默地磨炼着自己的技术，不惜扮丑自己不惜反季节穿Cos服，为了找一块与角色相似的[illegible]场，为了做一件道具牺牲每一个周末[illegible]，都源于他们对Cos的爱。在Cos圈很乱[illegible]该还有更多人是足以让人觉得Cos圈其实是个努力而又充满能量的圈子。

与其说是Cos圈乱，不如说乱的是人心。圈子的构成越来越趋于低龄化，使得有披着摄影师的皮来这里寻找猎物的，也有心智不成熟的女生一时做错事的，类似的事情，其实在哪个圈子都是有的。但是这样的事情毕竟只是极个别人的行为，而非整个圈子都是如此的黑暗。娱乐圈是非多，但人们依旧倾心于它的美好。Cos圈也一样，有是非，更多的还是Coser们对Cosplay的执着与热爱。

08 浮躁的中国Cosplay

不少人怀念早期零几年的Cos圈，那个时候虽然什么条件都不如现在好和方便：没有网购可以买衣服和道具，假发没有这么多颜色质量也没有现在好，相机还是卡片机哪来的单反相机，不会后期只能拍成什么样就是什么样……很多事都是他们一路摸索过来，如何化妆如何做衣服如何抠细节。虽然条件简陋，虽然大家都还在摸索中，但那个时期的Cos圈与现在相比显得更为纯粹更为简单。没有过多的因为成片而掐架，大家为了还原角色而一起进步着。

受Cosplay比赛和商业活动的刺激而快速发展的中国Cosplay自然与他国相比，商业气息和浮躁感会更浓一些。当然这样的情况，并不能单一地指责Coser或者指责比赛和商业活动。中国Cosplay毕竟还在发展中，自然还有不成熟的地方。因此才使得整个环境显得浮躁起来，才会有不少Coser忘了Cosplay的本质。



↑太多的比赛，让Cos团队的质量参差不齐，也会导致各种情况出现。

不少与国外Coser有交流的中国Coser都曾听过国外Coser对于中国Cosplay的现状表示不解：排名与喷颜。尽管是少数现象，却确实存在的情况。Cosplay，即是Cos与PLAY的合体，它的真正意义是以己之躯将自己喜欢的角色带到自己的世界里来。无论是所谓的小透明或者是名Coser大大，都应该为了能够还原自己喜欢的角色而努力，并因为能够出自己喜欢的角色而感到高兴。这才是Cosplay作为一种PLAY的真谛：无论如何为了能够接近喜欢的角色而去努力、去认真的准备。

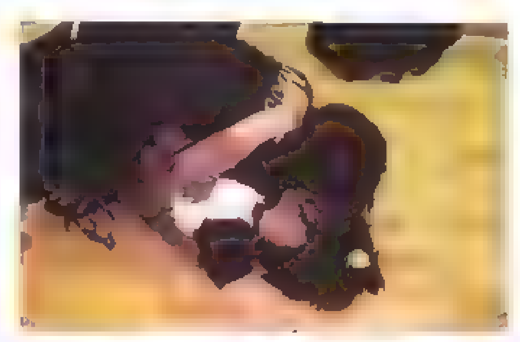
然而，何时开始，更多人只要看到Coser的外貌好看，无论这人的Cos如何就一定比外形一般但是努力地还原角色的人好呢？只有外形好的人才能玩Cosplay——不知何时开始成为了很多人对Cos理解的误区，而外形一般的人认真出的Cos则经常会遭到别人的嘲讽。作为一种兴趣爱好，Cosplay首先应该是自己喜欢某个角色，为了爱而自制衣服和配件，大家一起交流一起进步。当然，也有能力不足无法动手自足而求助于裁缝的Coser，这样的情况并非不可，毕竟重要的还是为了能够让"二次元的角色穿越到三次元"而去奔走。重要的应该是在Cosplay这一过程中，Coser所付出的爱有几分，而非是TA的相貌能打几分。反观邻国的Cosplay情况，虽然一样会有八卦有吐槽。但是，他们不管自身条件如何，对于服饰、假发绝对是认真的。他们大部分Coser的照片拿到国内来看，必定是要被吐槽的。但是，看到他们对待Cosplay的认真程度以及他们如此享受这一过程，又怎么好意思去吐槽他们？

所谓的名Coser能够真正成名，除了他们真的长得不错之外，更重要地应该是他们在Cosplay上的认真感染了别人。为了实现心中的场景而磨练自己的演技，没有好的脸就用化妆或者整体效果来展现。能够让人看了之后觉得感动，也想那样做才是真正成功的Coser。

当然，虽说是享受Cosplay的过程，还原原作毕竟也是Cosplay的重要目的。所以，打着Cos的名号所做的却是给这个角色抹黑的行为这样的Player，的确是应该让人不耻的。

Cosplay礼节

Cosplay作为一项小众的亚文化，虽然渐渐地被大众所接受，但毕竟更多的人对它的态度依旧还是处于“奇装异服”、“虽然知道但未必接受”的层面。虽然总有人高喊着“二次元赛高”、“三次元神烦”之类的话，但毕竟每个人首先还是生活在这个被称为“三次元”的世界里。并非所有人都能理解Cosplay这项文化，而Coser们的所作所为又将影响公众对这项文化的看法，因此要让公众接受、正视Cosplay，首先应该是Coser进行自律保持Coser应有的礼节不让公众对Cosplay产生不良印象。



↑在漫展上，时而可见可类扑倒行为。其实这种行为是十分扰乱秩序的。

日本用自己血一般的教训，让他们的Cos圈形成了现在自律的情况，不能随便游街不能随便外景，就算是参加漫展也是不能穿着Cos服进场也不能穿着回家。这样的情况对于天朝来说，可能是比较难以想像的。然而，这样的制度是应该是我们所学习的。如果Coser不遵守一些基本的礼节，往往很容易造成外界的误会，在漫展上又会影响活动的秩序。关于漫展上，Coser和观众、参展人的矛盾曾经有过一段时间被激化甚至到了Coser不让参加漫展的程度，所以还是让我们来看看Coser应该注意些什么吧。

内、外景的礼节：

1、无论进行内景还是外景，Coser应该要照顾到周围人的感受，毕竟这些地方都是公告场所，就如同人家不喜欢在公共场所/餐厅里大吵大闹的不礼貌举动一样，Coser也应该注意自己的行为不要让自己变成别人厌恶的对象。2、保持场地卫生。不管是在室外拍摄或者室内影棚拍摄，总是难免会产生一些垃圾，在拍摄完毕之后，一定记得将这些废弃物带走，至少应该收拾一下，毕竟没有人有义务为Coser们善后。3、尽量到达拍摄场所之后再穿戴Cos用的假发、服饰。相信大家都不愿意被人当作异类对待，同时也不要让人觉得Coser是一群没礼貌的人。

漫展礼仪：

1、拍照请到专门拍摄区，如果是在展区被人叫做拍照也请不要挡在别人摊位前更不要在道路上进行。毕竟没有谁会喜欢自己摊位前堵了一群人，而且逛展的人本来就多，再停下来让人拍照只会造成现场更加拥堵。2、自律恶搞行为。漫展是个公开的场所，在展会上的不仅仅只有Coser还有更多只是来逛展子的人，因此在这种地方进行推倒、亲吻、掀裙等行为只会造成别人的不悦，更会让人对Coser产生厌恶之情，如此一来影响的又是整个Cosplay文化圈的印象。

你希望别人如何对待你，你就如何对待别人。要想改变大众对Cosplay的不良印象，就应该让Coser先自律，做到能让别人对你改观。



↑在专门区拍照，才能保证漫展的正常进行，也才能让每个参展的人都能够开心来高兴归。



Cosplay全方位

知名Cosplay社团、Coser介绍

虽然现在玩Cosplay的人有低龄化的倾向，甚至有小朋友嫌弃20多岁的CosER，可是必须得说，没有老前辈的开拓，这个圈子依旧是一片混乱。应该常存感激之心。



社团篇

Cosplay社团是个比较特殊的组织，在国外很少见到"社团"这样的组织，即使有也是临时组建，Cos结束之后就解散。中国因为有Cosplay比赛这样的活动，因此Cosplay社团还是挺多的。但是不管是国内还是国外，都是为了兴趣爱好才会组建社团一起出Cos。

中国社团

世纪诺亚

世纪诺亚是由MAGIC世族和异人馆两个新生代的社团合并组成的社团，于2002年11月23日成立。目前与304一样，已经商业化和曾经的伙伴一同组成了工作室，不仅承办过Chinajoy Cosplay重庆赛区的比赛，目前还自创杂志《拓普志》。即使是成立了工作室、商业化了，世纪诺亚依旧没有忘掉初衷，依旧会一起参加Cosplay，一起备战比赛。说到世纪诺亚的作品，首先应该想要的是2009年他们参加Chinajoy Cosplay比赛时表演的《暴雪世界》。世纪诺亚以暴雪娱乐的游戏为内容而进行创作的《暴雪世界》，甚至惊动了暴雪官方。暴雪嘉年华还因此特意发贴宣布举办Cosplay比赛。世纪诺亚成名，靠的并不是团员有多少知名Coser，而是他们制作道具的强大！

吸血鬼联盟

吸血鬼联盟是吉林长春的动漫社团，成立于2006年5月，至今已获得了各种动漫Cosplay大奖。取名为吸血鬼联盟，是因为成员们对于各类吸血鬼题材的兴趣。和世纪诺亚一样，血盟也是个以道具为主的社团，他们的最大特色就是能自己完成的道具和服装都会自己解决，这也正是Cosplay的基础之一。由最初的布衣Cos为主，到现在以大型铠甲Cos为基础，血盟的变化也可以从他们的作品中看出来，最几年的《永恒之塔》、《魔兽世界》和《星际争霸》都是很需要动手能力的硬派作品。

美萌社团

"Artistic Sprouts美·萌"社团是活跃于广州的动漫游戏Cosplay社团，前身叫做"美意识联萌"。其中的团员最早有从1999年就开始从事动漫创作和表演，而正式成立则是在2005年。美萌的性质有些类似于304社团，却又比其还要更商业化一点。他们不仅进行Cosplay，还包括商业策划、演出、服装道具订做和租赁、舞台编排、化妆造型与服装设计等。外貌俊美是美萌的最大特点，美萌社团里的团员无一不是俊男美女。其舞台演出Coser一直以外貌选拔，无论男女，按"非美则萌"为标准，这使得美萌社团成为了少有的"脸蛋"社团。

忠义堂

忠义堂是国内为数不多的纯武侠Cos社团，在这个众多社团多以日本动漫为主要对象的国内Cosplay环境下，他们显得如此与众不同。成立于2006年的忠义堂，是因为当年所准备的Cos作

品为《七侠五义》而最终决定了这个名字。忠义堂的成员来自北京各个社团，以及部分别的地区的Coser。如其名字所示，他们每年的作品均以中国武侠为主题，比如2006年的《七侠五义 风流天下》、2007年的《真三国无双 金戈铁马天下制霸》、2008年的《逆水寒》、和2009年的《哪吒闹海》。因为忠义堂里的成员大多都是活跃多时的元老Coser，使得这个团越来越难再次一起活动。然而，2011年CJ北京决赛之时，他们作为嘉宾表演又带着《刀龙传说走秀》（霹雳布袋戏）归来，仿佛是在说，我们还将复归！



↑忠义堂的《真三国无双》，还曾出战2007年的金面具Cosplay盛典。

漫言制造

漫言制造是一支活跃于辽宁沈阳的Cosplay知名社团，成立于2005年4月。最早名为“沈阳漫心漫社”，在2006年时改名为现在的称呼，是引领沈阳地区Cosplay社团的先锋。作为一支老社团，漫言制造在Cosplay舞台剧上一直开创着Cosplay的创新实验风格，其作品无一不被人们惊叹。2011年的《战场女武神 来生说再见》更是首个将电影表现手法融入Cosplay舞台剧的作品，而被业内人士誉为神作。2012年的《最终幻想零式 假如·来世》又再次新创了选择结局、时空错位的手法，使得观众也能加入其中。而2013年的《杀戮都市》一改前几年的剧情路线，融入高科技的道具制作，让他们在CJ Cosplay大赛总决赛中一把荣获最佳视觉效果奖和优秀社团金奖。

国外社团

螺旋猫 韩国

螺旋猫，英文名为“Spiral CAT’S”，是韩国一支专业Cosplay团队。团队内主要成员有Tomia、Tasha、Ren、EKI、Hyura、RICU、Miyuko等等，其中以Tomia和Miyuko更为出名。螺旋猫拥有专业的摄影师、化妆师、服装师和强大的后勤，因此她们的Cos作品多以专业美图为主。虽然是来自韩国，但因为其Cos作品在国内也十分红火，因此大多数人对这个社团并不陌生。成员Miyuko演绎的《我的妹妹不可能那么可爱》里的黑猫让她红遍Cos界，也因此让螺旋猫这个名字让中国的网友所熟知。队长Tasha多以性感御姐出现，一对豪乳放人浮想联编，Tomia则是萌著称，只要睁大眼睛，就无辜得让人心生怜爱，其作品也多是软妹子。如今，已经成为国际知名Cosplay社团的螺旋猫，自然是与各种大牌游戏合作不断。只不过，他们的拍摄风格和后期风格实在是太过单调，看久了还是会有些疲倦。

Panache! 日本

Panache！严格来说并不算是一个Cosplay社团，而是世界首个Coser偶像组合。玩Cosplay到艺人出道，无论对于谁来说都是大喜事，而这个偶像组合正是由Enako、五木Akira和黑猫这三个日本人气Coser组合而合。提到Enako想必大家都很熟悉，她Cos的《Love plus》中的高岭爱花，国民女友可是受到众人追捧。自从在中国走红之后，她曾多次参加上海和成都的漫展，是个很可爱的萌妹子。当然，其他两人在日本同样是人气很高的组合。这个Coser偶像组合于2012年和约签约DefSTAR唱片公司，组合出道。然而他们刚出了两张单曲一张单辑就宣布解散了，而且是黑猫找到工作没法参加组合的缘故，这个原因实在是让人觉得有些囧，不过他们的歌细听一下还挺不错的呢。



个人篇

正是这些知名Coser以他们的热情和对Cos的爱与执着一次次地鼓舞新人Coser们去磨炼他们的技术，才能让Cos圈保持有新鲜血液

国内

黄山

在国内的Cos界，黄山的名字可以说是无人不知无人不晓。作为国内的资深Coser，他从2002年就开始投身动漫圈。有多少人就是在《漫友》上看到他的Cos作品被感动到，才走上的Cosplay这条路。黄山的Cosplay以华丽、诡美、细致著称，充满着视觉美。他支持原创作品，并极力推动中国原创的发展，多次与中国漫画家合作，将他们的作品以Cosplay的形式进行再创作。他为抽屉的小说《比



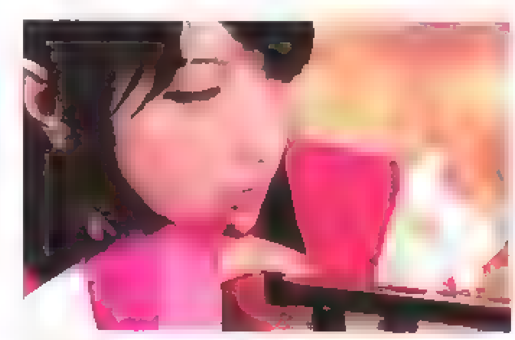
↑黄山的安倍晴明 可谓是一绝啊。华丽而不失妖媚，将这个角色的神态完美表现出来。

爱更喧嚣》塑造了"狄多玛索"形象，还参与《隐资梦咄》的人设创作。而后更与漫画家阮筠庭合作推出《画夜》。目前虽然他专注于自己的BJD设计和开发工作，仍然是中国Cos界的支柱之一。

代表作：流放的王座—查理一世、《阴阳师》安倍晴明等。

河童

以《王的男人》孔吉的扮相，河童让众多的漫迷都惊艳到了。柔美的外形斯文的气质，使得河童特别有文人的感觉。而他也常将自创歌词与真实影像结合在一起而被称为"Cos文化的行吟诗人"。河童的Cos作品美丽精致，并经常尝试不同的风格。所属蔬果村的他，在蔬果村时期的作品以清新为主，但他本人却是无论清新或者华丽



↑更多人认识河童是源于他的这套《王的男人》。将孔吉的阴柔表现得淋漓尽致。

都能极致演绎。其Cos作品《杀生丸》荣获09年Chinaloy Cover Coser封面大赛金奖。现在河童常作为嘉宾及评委出席各大漫展和游展会上。

代表作：《王的男人》孔吉、《犬夜叉》杀生丸等。

小梦

小梦也是Cos界的元老人物，自2003年起就活跃在Cosplay界里的他原本是西南动漫联盟的成员，而后因为合作不合而最终离开了漫联，并和之前的好朋友一起开设了黑天工作室。作为黑天工作室首席化妆师的他，还经常在微博上传授他的化妆经验。他的Cos作品总是能传递出他对动漫和



↑或男或女，小梦的Cos作品 也总是让人搞不清他的性别，尤其雷霆更甚。

Cosplay的爱，并非一味地追求美型，而是不断地从作品本身挖掘出角色的魅力。不仅仅是出男角，小梦的女角也同样很让人惊叹。例如《超时空要塞》的雪露女王，就十分还原女王的御姐气息。

代表作：《盗墓笔记》张起灵、《超时空要塞》雪露等。

美歪

同样是Cos界的元老级人物，美歪堪称是Cos界第一的女子第一人。因为，不仅在国内声名远扬，还曾经被国外知名网站Kotaku报道过，因此又红到了国外。她的作品以忠实原作为最基本原则，在极富视觉冲击力的同时又给人以原作的心灵共鸣。这其中，以她的《FF7》Tifa最为出名。柔美又带有坚持的眼神将Tifa的霸气形象很好地表现了出来。美歪自1999年开始玩Cos，一样有十几年的时间。她出的角色多为游戏人物，尤其为FF系列为多。



↑美歪的Tifa。如今美歪虽然不常出现，但依旧是活跃在Cosplay的活动之中。

代表作品：《最终幻想7》Tifa、《最终幻想7》爱丽丝等

地狱蝴蝶丸

地狱蝴蝶丸是国内知名的美女Coser，从2002年开始玩Cosplay之后，曾多次获得各种Cosplay奖项。造型多变、妆容精致，再加上能够准备把握自己所扮演的角色，因而被人称为Cos界的百变天后。地狱蝴蝶丸是中国参加世界Cosplay峰会后第一个获奖的中国代表之一，并且获得的还是亚军银奖。之后，她作为国际化的Coser，经常出席中日韩之间的各种友好交流活动，同时她还是国内唯一受邀成为世界Cosplay峰会的评委的Coser。地狱蝴蝶丸的姣好外形不仅对她的Cos作品有很大帮助，同时还助她加入了演艺界。如今



↑地狱蝴蝶丸的作品，与其说是Cosplay更像是影视作品，无论如何都是十分完美。

已被签约成为艺人的蝴蝶丸仍然不忘Cosplay，希望能利用自己的双重身份，让大众从另一方面重新认识接受动漫和Cosplay。

代表作品：《战国BASARA》浓姬、《诛仙》陆雪琪

[illegible]

兰陵萧萧卉（简称萧萧），被其粉丝们昵称为“女王”和“船长”，是知名Coser及动漫Cosplay专业级主持人。作为骨灰级海贼迷，萧萧的“女帝”扮相曾红极网络。她所扮演的路飞也被粉丝们纷纷称赞，也因此萧萧被大家尊称为“船长”。仅仅是《海贼王》，萧萧就Cos过34个角色。虽然萧萧的作品多为男角，但其实她既可以扮演帅气有型的美少年，还能扮演优雅性感的女王。路飞与女帝，这两个相反的角色，她却能够拿捏



↑萧萧对《海贼王》绝对是真爱。这套女帝中的大蛇也是萧萧所作。

得非常好。作为一个热血漫画的大粉丝，[illegible]角色大多出自其中，无论男女角色都[illegible]常到位、还原。

代表作品：《海贼王》路飞、女帝、[illegible]鸣人等。

国外 Coser

ENAKO（日本）

ENAKO 这名 Coser 不仅在日本的人气很高，在国内的知名度也非常高。自 2011 年在 C80Cos 了[illegible]方里的帕秋莉·诺雷姬后，就大受[illegible]，C81 又 Cos 了《Love Plus》中[illegible]花[illegible]中的高坂桐乃使她的人气再度上涨，[illegible]时与另外两名 Coser 一同签约了 DefSTAR 唱片公司



↑萌力十足的 ENAKO 不仅在日本有名，在中国也是十分出彩。多次参加中国的节目

并发行了单[illegible]，[illegible]候又不失性[illegible]摄影师关注的[illegible]好朋友，但 Enako 的 Cos 作[illegible]

代表作品：《Love Plus》高岭爱花

丽华（日本）

丽华是日本有名的男装 Coser，也是日本主要 Cosplay [illegible]的焦点 Coser。拥有 15 年 Cos 龄的丽华，长期在 [illegible] Layer 等日本 Cospl[illegible]上连载着她的作品。[illegible]类角色，却依旧能让人感[illegible]的作品既有深受女性喜欢的[illegible]王子殿下》，也有深受女性喜欢的[illegible]

[illegible]系列》等，无论在男生[illegible]都有着很高的人气，2008 年、2009 年还连续[illegible]日本最受欢迎的 Coser。丽华的 Cos 作品在 World



↑丽华的《黑子的篮球》，如今，在微博上有个人域名的她也是很受欢迎的 Coser。

Cosplay 排行榜中经常名列前茅，如今也经常被邀请参加中国、泰国的活动。

代表作品：《薄樱鬼》土方岁三、《歌之王子殿下》神宫寺莲

KANAME ☆（日本）

[illegible]个阴盛阳衰的 Cos 圈里，要找出名的男 Coser 可不是一件容易的事，而 KANAME ☆正是日本的知名男 Coser。虽然 KANAME ☆的 Cos 历程较短，却能在很短的时间里快速成长为日本 Cos 界的顶级 Coser，成为了日本 Cos 界顶级领军人物。这靠着不仅仅是他的外形优势，还因为他在



↑这张山治简直神还原。除了化妆需要到位之外，还需要 Coser 花心思去策划。

Cosplay 上所花费的心思。KANAME ☆不仅是日本国内诸多杂志、活动、电视节目争相邀请参[illegible]的宠儿，在海外动漫展也受到了极大的青睐，[illegible]中国这边的漫展。

代表作品：《海贼王》艾斯、《最终幻想七》克劳德

schoki（俄罗斯）

Schoki是来自俄罗斯的Coser，喜欢的CP为《家教》里的6918。最初在中国走红也是因为她出的六道骸，几乎将每个版本的六道都出过一遍了。她的六道帅气中又带着邪魅，十分符合角色的气质。Schoki的男性角色帅气，女性角色也不失其萌度。库洛姆又俏皮又坚毅的感觉，也拿捏得很好。



↑ Schoki 的六道骸也总是让人分辨不出她的性别。不过她的妹子也是很可爱的。

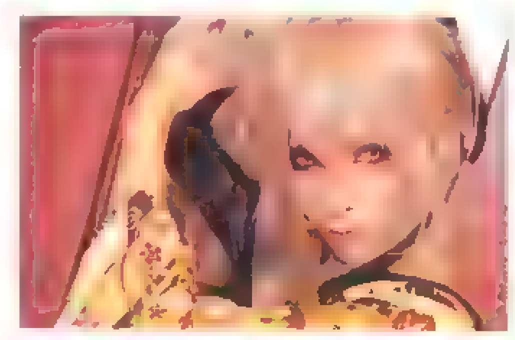
作为西方人，Schoki真是让人不得不感叹其种族优势，尤其是他以直在Cos六道骸和白兰，两个角色身上的不同气质都被他表现出来。而[illegible]个人居然还是一个妹子，实在是让人叹为惊[illegible]

代表作品：《家庭教师》六道骸

FAY（泰国）

FAY现在也是活跃在中国的一个外国Coser了。虽是泰国资深人气Coser，FAY还拥有1/4的华人血统。他擅长制作道具和服装以及后期制作，其作品的衣服道具几乎都是他亲手制作。FAY很有Cos精神，一旦喜欢上了某个角色就一定会去挑战，并且还是亲手制作出这个角色所需的配件。他的五官也似乎天生就是一张Coser的脸，只要稍稍化妆，就能改变角色，同时也改变自己的性格。FAY是2007年和2009年泰国的WCS代表，由此[illegible]多次受邀到日本、韩国参加活动。2012年，他以泰国知名Coser身份参加天天向上，展示了他的Cosplay。他还是泰国的Cosplay大使，现在也活跃在中国的各大比赛和漫展中。

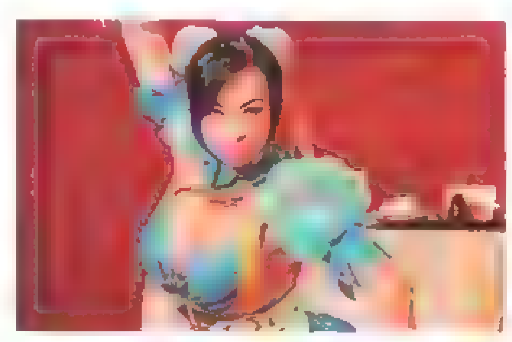
代表作品：《黑执事》塞巴斯蒂安·米卡利斯、《绝园的暴风》[illegible]不破真广



↑ 如今已经在国中留学的FAY也是多次参加中国的活动，对国人来说也是很熟悉的 Coser 了。

Yaya Han（美国）

Yaya Han是一名华裔美国Coser，出生于中国，在中国和欧洲长大，如今[illegible]国内的名气并不算很高，但是[illegible]"Cosplay女神"的人。在美国的一部Cosplay选秀节目中，Yaya Han作为评委出现，有参赛者知道她是评委时，顿感压力，就能说明Yaya Han的权威性。她本[illegible]



↑ Yaya Han 在美国绝对是个专业级的 CosER。更难得地是，她的作品全部都是自己制作衣服

己的工作技能为自己制作衣服。她的衣服[illegible]手作，无论有多华丽、多复杂，她都能[illegible]出来。Yaya Han虽然相貌不及大众所想的Coser应具有的相貌，但是她所制作的Cos衣服和她对角色的诠释就足以成为大众瞩目的焦点。当然，她的一对暴乳，也是吸引众人目光的原因之一啦。

代表作品：《街头霸王》春丽、《卓越之剑


Illustration:白金水道水

Encyclopedia of ACG

第十二章 其他衍生

为你带来最丰富的ACG衍生活动与产品介绍

广播剧／展会、[illegible]物／网络平台／舞台剧、动漫专卖店／圣地

PROFILE

其他衍生

从ACG作品衍生出的、出现在现实生活中的产品或活动。除了有能让人收获颇丰的展会，还有令人心情愉悦的舞台剧和圣地巡礼！



广播剧

广播剧概要

广播剧是指在广播播放、主要以语音和音响[illegible]播出的戏剧，也称为放送剧、无线电剧、声剧。在广播[illegible]逐渐发展后，广播剧在一时间也成为了风靡世界的娱乐活动。不过随着电视以及网络的普及，广播剧的发展也大不如前。

世界上最早的广播剧一般认为是理查德·休斯（Richard Hughes）的作品。理查德·休斯（1900.4.19—1976.4.28）英国小说家、诗人、剧作家、广播剧作家。理查德·休斯是世界最早的广播剧作品《Danger》的作者，这部广播剧在1924年1月15日通过英国广播公司（BBC）放送。

理查德·休斯在牛津大学就读期间，曾经以一边乞讨一边做街头画家来维持生计，到欧洲、美国、西印度群岛等地流浪，在这个时期内，他开始了小说的创作，期间的经历更是成为他写作小说的素材。早在牛津读书期间，理查德·休斯便出版了诗集《流浪的夜晚和此前的诗》，期间发表的独幕剧更是赢得了萧伯纳的赞叹，毕业后，他担任了英国威尔士国家歌剧团团长，并创作了著名广播剧《Danger》。

1926年，理查德·休斯出版小说处女作《牙买加飓风》，立即风行英美，成为超级畅销书。同年，他以此书赢得法国费米娜文学奖，奠定了本书作为现代文学经典的基础。此后，休斯又创作了《大海上的男人》、《人类的困境》和《困惑的少年》等著名作品。

由于广播剧的特殊性，声音成为了广播剧唯一个能够传达作者感情的媒介，因此知晓广播剧的局限性成为了广播剧创作的一个重要的先决条件。只有将剧本中的文字，以及人物的感情等重要因素通过声音表达出来，才能够算得上一部优质广播剧。理查德·休斯在创作《Danger》剧本的时候，排除了一切可视条件，刻意地将观众引领到了一个只能用耳朵感知的世界。

在第一部广播剧《Danger》问世11年后，日本通过翻译和改编将这部广播剧搬上了舞台。1925年8月13日，这部被译名为《煤矿之中》的广播剧正式放送，导演小山内薰为了使这部广播剧能让听众们有身临其境的感觉，特意采用了大量挖土声以及水流声等多种音响效果。作为一种相对新鲜的剧种，广播剧只有声音而没有画面，因此对声音的效果有着非常高的要求，人物声音的远近、背景声音的大小甚至于噪音等，都决定了一部广播剧的成功与否，然而这部《煤矿之中》却在小山内薰的指导下出色地成为了一部十分优秀的广播剧，同时也为日本人接受广播剧打下了良好的基础。

在美国的广播剧历史中曾经有一个很滑稽的桥段，1938年的万圣节，即将加盟RKO片厂的大导演奥森·威尔斯根据原著小说《世界大战》制作的广播剧在美国播出，引起巨大恐慌，威尔斯革命性的艺术技巧令人们信以为真，以为火星人真的登陆了地球。据说当时此剧的听众都纷纷跑到街上，拿湿毛巾挡着头，以保护自己免受"火星毒气"伤害。随后，新闻媒体还对这一事件做了报道，更令此事变得"真假难辨"。



广播剧历史

广播剧在不同地区也有不同的历史以及发展，接下来就让我们了解一下广播剧在中国以及日本的历史与发展，相信也能让我们更清楚明白地感受广播剧事业的出现、形成以及衰落。



中国

在20世纪30年代，我国最早的广播剧诞生，仅比《Danger》晚10年，但我国广播剧事业的发展却颇为曲折。1950年2月，中央人民广播电台录制并播放了新中国成立以后的第一部广播剧《一万块夹板》，随后广播剧题目日益丰富。进入80年代以后据不完全统计，每年制作的广播剧总数有500部。近些年来，耽美广播剧日渐盛行，国内的广播剧社团也如雨后春笋一般。这些社团多为喜爱广播剧的人士自愿组建，目的也并非营利，而是单纯的爱好，配音者也不是专业人士，剧本多为小说改编，也不乏社团原创。即使是如此，由这些广播剧社团所创作的广播剧也不乏可圈可点之作。



日本

1925年，日本开始广播放送，同时这也是广播剧发展的开端。日本最初的广播剧，是在1925年7月12日放送的，将舞台转播在摄影棚重现的《桐一叶》（也有一说是1925年8月13日放送的《Danger》的改变剧目《煤矿之中》），广播剧的定义也众说纷纭。50年代，像中村真一郎和花田清辉等纯文学作家纷纷涉及到广播剧事业中，探索首让广播剧的表达形式更为多样，除了单纯的台词和声音之外，还试图将音乐等元素加入进来。这一举动受到了国内外的关注，东欧等国曾经将中村等人脚本进行翻译、放送甚至研究。但在电视机没有普及的时代（20世纪60年代之前），广播剧放送频率极高，但现在有减少的倾向。

2000年前后，广播剧迎来了一个新的发展方向，那就是将漫画或游戏当做原著，在制成为动画之前，先行制作广播剧。因此网络上的声优数量不断上升，随后网络上限定的原创广播剧数量也随之不断攀升。关于广播剧的商业化，作为商品的广播剧会被冠以"广播剧CD（DramaCD）"之名发售。目前，将广播剧提前宣传的做法十分常见，一般都是在正式发售前，在电台播放一些广播剧片段。因利益原因，也有些人将在广播中公开过的广播剧CD与公开后对脚本做过修正和从没公开过的广播剧区分称呼。

因为广播剧中没有画面，为听众营造现场场景的只有声优的声音和背景音，因此声优的表现能力十分重要，不仅能通过声音传达感情，还要能够发出各种效果音，另外临场表现能力也非常重要。为了突出临场感以及声音的密实度，目前头盔式录音装置被广泛使用中。



广播剧

广播剧分类

在通常意义上，一般广播剧与我们在二次元中所认知的广播剧并不相同，但也有所相似，在电台广播中，我们经常能够听到这类广播剧，在了解二次元广播剧之前，让我们来将这类广播剧与二次元广播剧稍加区分。

电台广播是广播局最初的载体，因此广播剧的分类也与电台密不可分。对于电台来说，广播剧既可以作为一个专门的栏目，又可以穿插在栏目之间作为调剂，所以广播剧的分类也多种多样。

在我们听广播的时候，经常能够听到栏目之间穿插的广告，这其实也是广播剧的一种。企业为了推广自己的产品，而将对产品的推销词录制成广播剧在电台播放。这种广告广播剧有些带有很强的喜剧色彩，这样一来，能够给听众留下深刻的印象，方便企业更好地推销自己的产品。

情景广播剧一般会在电台放送的内容中单独成为一个栏目，播放时间也相对固定。有些是将单纯将已经成为影片的情景喜剧的声音播放，而有些则是专门为电台制作的情景剧广播剧。而制作类型却也不限制为喜剧，还有悬疑、刑侦等类型，听众可以将这类广播剧当做连续剧来收听。



↑广播剧日本官话。
之官能官话DramaCD封面。

说书式广播剧，主要是电台播放的小说或其他读物朗读类广播剧，也被人们认为是有声小说。相信大家对这一类广播剧也一定不陌生，与情景剧广播剧相同，由于连续性较强，因此播出时间也相对固定。

以小说或轻小说为原作改变而成的广播剧，这类广播剧不同于说书式广播剧的一点是，一般由两人或两人以上录制，以对话加旁白的形式，将小说内的故事加以叙述和描写。而这样的广播剧通常不仅只有人物对话，还会加以各种音效以加强听众们身临其境的感觉。

除了在电台播放的广播局之外，越来越多的广播剧爱好者喜欢在网络中发布自个人制作的广播剧，也被称为WebDrama。与之性质相同的是，国内诸多广播剧社所出品的广播剧，由于不具有营利性，因此会发布在网络中供同好们收听或下载。

接下来要介绍的是与ACG相关的广播剧，我们都知道，现在越来越多的ACG相关的作品被制成广播剧，其中不仅有动画、游戏改编而成的广播剧，还有以漫画改编而成的广播剧。在声优选择方面，动画或游戏广播剧大多会选用与原作相同的声优阵容，然而对于漫画改编广播剧来说，选择声优就成为了这部广播剧是否会被原作读者接受的先决条件。也有很多制作商，将广播剧作为漫画或游戏作品动画化的试水作品，在测试市场反应后再决定是否要将作品动画化。



二次元广播剧分类

与ACG相关的广播剧除了会通过电台放送之外还有些会被制成DramaCD贩售，而与ACG相关的广播剧通常被称为Drama。由于ACG广播剧的内容和题材不受拘束，所以也衍生出了很多种类，按照不同的要求分类，通常分为以下几个类型。



情景广播剧

顾名思义，情景广播剧是以声优的声音、背景音等音效营造出一个剧情背景，会让听者有身临其境的感受，因此很大程度上，情景广播剧做工的精细与否都取决于背景音效和音乐。然而随着广播剧商业化的发展，声优阵容也在广播剧中占有了十分重要的地位。知名的声优对于一部ACG广播剧来说，直接决定了其受欢迎程度。然而情景广播剧的剧情也是十分重要的，知名漫画、动画或游戏所改编的广播剧通常都会受到市场的热烈反响，当然这与制作商的良心也有很大关系。

情景广播剧并不限定题材，无论是小说、漫画、游戏还是动画都可以改编成情景广播剧。与漫画和小说有所不同的是，游戏与动画通常会沿用原作声优来保持人气，更有在广播剧中加入新人物和新情节的情况出现，因此即便是改编广播剧也依旧会有很多人气。

情景广播剧除了十分明显的场景体现之外，还有相对较为完整的剧情，以及激烈的情感冲突，考验了声优的表演功力，因此，“棒读”一词也就随之出现。棒读是指声优在录制时声音与角色不符，毫无感情上的起伏。



朗读广播剧

朗读广播剧也是广播剧中经常出现的一类，通常只有一人，或多轨多人，但声优们都是分别录音的，所叙述的故事也不相同。对于这一类型的广播剧，最为人熟知的就是催眠类，如数羊和童话故事朗读等。

想象一下，在夜深人静的时候，如果你还迟迟没有入睡，那么声优们温柔的声音绝对你伴你入眠的好东西。因此我们熟知的声音催眠法——数羊，就被运用到了广播剧中。除此之外，朗读童话也是催眠的利器。声优们不急不缓的语速以及轻松悠闲的语调，一定能带给你最大程度的放松，再加上充满梦幻色彩的童话，不用睡前牛奶更不用睡前音乐，朗读童话也依旧能够让你快速入眠。

除了催眠类广播剧外，还有一类只有一位声优表演的广播剧，同样也有故事情节，不过你只会听到一个人的声音。在日本，我们经常能够见到这种类型的广播剧，广播剧的主人公（多为男性）被赋予了一个身份，为了强化这个角色的形象，通常会在在CD封面上绘制这位主人公的二次元形象，而不会出现声优的图像，我们所听到

的主要是主人公的话语。而这类广播剧与耽美广播剧相似，受众多为女性。这类广播剧的设定是将听者设定成故事中的一个人物（通常是女主角），进而引出主人公的话（说白了就是在自说自话）。但这类广播剧依旧很受欢迎，或许是因为声优们的魅力实在是太强，令许多女性粉丝都招架不住吧。除了上述所说的分类方法之外，还有另外一种将广播剧分类的方式，那就是按照年龄层分类。我们都知道，在日本，很多商家贩售的读物以及音像制品都有着明确的限制，广播剧市场也同样如此。因为这个要求，广播剧也被分为了全龄向和非全龄向，相信看到这几个字大家自会明白，下面就为大家具体介绍一下这两类广播剧。



正如这类广播剧的名字一样，是每个年龄层都可以接受的广播剧，这类广播剧通常并没有什么过激的内容，如大部分朗读广播剧（如有声小说等）都属于全龄广播剧。这种广播剧人畜无害，故事内容一般也并不出格，因此卖点也就与非全龄广播剧稍有不同。

全龄广播剧不仅包括了正常向广播剧，也包含了耽美广播剧，虽然提及耽美，大家想象到的可能都是一些【哔——】的画面，但是全年龄向耽美广播剧也确实存在，只是故事内容较清水，这对于肉食主义者们来说可不是个好选择。不过很多治愈萌系广播剧也多存在于全年龄广播剧中。

全年龄向广播剧以其受众之广，在广播剧市场中也占有相当大的份额。故事老少皆宜，不过剧情却并不单调，不仅包含了耽美故事，也涵盖了很多其他题材，即使没有大块肉吃，剧情依旧可以很精彩。不过如果你觉得如此清水的全龄向广播剧不合胃口，那么接下来就随小编一起来看一看非全龄广播剧吧。



在看过了全龄向广播剧后，紧接着让我们来了解一下非全龄广播剧。这类广播剧都会有些【哔——】的情节，因此不是所有年龄层都可以听，所以被称为非全龄向广播剧。这类非全龄广播剧一般都是根据非全龄漫画和游戏改编而成，由于会购买这些广播剧的大部分都是对原作有所了解的人，所以对于编剧的要求十分严格。非全龄广播剧的题材也与全年龄广播剧有所差异，全年龄广播剧可以包含任何题材，除恋爱题材之外还可以有刑侦、悬疑、朗读等多种多样的选择，但非全龄广播剧因为某情节的存在似乎只有恋爱题材一条路选择，而事实上，恋爱题材目前也正是非全龄向广播剧的主流。在非全龄广播剧中，耽美广播剧占了一席之地。不少耽美游戏和耽美漫画甚至小说都曾经将原作改编后推出广播剧。

结语：相对来说，日本的广播剧事业发展得较为完善，成熟的商业运作也让更多的制作商看到了广播剧背后的商机，因此会邀请到许多知名声优参与，自然会吸引这些声优的粉丝们。然而我国的广播剧事业近几年才展现出了新的形势，除了在电台播放的广播剧之外，广播剧社团也成为了广播剧事业的中坚力量，不过在作品质量以及推广方向，与日本有着明显的差异。

广播剧经典作品鉴赏

不管是哪一类广播剧，都有其经典作品，不论与二次元相关与否，大牌声优的加盟或经典的传承都能够令一部广播剧深入人心，不过篇幅有限，在这里不能为大家呈现出所有的优质作品，只能为大家稍作介绍



《那个声优朗读的名著》用声音表现的名著

CAST：石田彰、田中理惠、杉田智和、平野绫

这是在 2010 年发售的十分畅销的朗读 CD。由四位重量级声优朗读的名作。共收录了 18 部作品的著名场面。包括了夏目漱石、太宰治等众多文学大家，用这四位声优的声音加以朗读。收录作品有《我是猫》《心》《梦十夜》《从此以后》（夏目漱石）、《维庸之妻》《人间失格》《斜阳》（太宰治）、《金色夜叉》（尾崎红叶）、《蟹工船》（小林多喜二）、《雪国》（川端康成）、《满开的樱花树下》（坂口安吾）、《罗生门》（芥川龙之介）等。



不论是声优还是作品，这张 DramaCD 都称得上是近年来朗读 CD 中不可多得的佳作。

←《那个声优朗读的名著》CD 封面。

《君之名为》引领潮流的广播剧

CAST 后宫春树：北泽彪、氏家真知子：阿丽道子

1952 年 4 月，日本放松了一部叫做《君之名为》的广播剧，描写了两位主角的恋爱故事，真知子与春树本相约在半年后相见，但谁知两人的命运在那个时代产生了翻天覆地的变化，再次相见，真知子已嫁做人妇，而在这之后他们的命运又会有怎样的改变呢？

在这部作品播放的时候，社会上曾经出现过这样的怪异现象：每到这部作品的放送时间，女澡堂的人就会消失得一干二净。这也从侧面反映出这部作品在当年的受欢迎程度，也是日本广播剧史上一部十分有代表性的作品。在广播剧播出之后，作品还被翻拍成电影播放。



←广播剧《君之名为》音乐集 CD 封面。



《YRA Radio YAMATO Vol.1》宇宙战舰大和号 2199 舰内广播

CAST 岬百合亚：内田彩、AU09：チョー嘉宾：森雪：桑岛法子

本作收录了作为士官候补生的岬百合亚励志创办一个广播节目开始，再加上在本作上市之前的第一话到第十话，将这些内容装进 CD 里。更有豪华嘉宾——船务长森雪来做客，组成了我们所看到的这部广播剧 CD！喜欢 YRA Radio YAMATO 的话一定要听哦！作品时长约 75 分钟，由《宇宙战舰大和号》的配角岬百合亚作为主播。



→《YRA Radio YAMATO Vol.2》CD 封面。



←《YRA Radio YAMATO Vol.1》CD 封面。

《三千世界鸦杀》经典作品改编广播剧

原作：津守时生 CAST 路西法多·奥斯卡修塔：诹访部顺一、萨兰丁·阿拉姆特：三木真一郎、莱拉·奇姆：斋贺みつき

《三千世界鸦杀》是津守时生从 1998 年便开始连载的小说，目前已经有 16 卷之多，以小说改编的 DramaCD 也已经在 2013 年发售了第 10 部，不得不说是一部经典作品。《三千世界鸦杀》的故事背景并不在地球，而是在外太空，不过这却丝毫不影响故事的发展，主线也围绕着主人公路西法多进行。



→《三千世界鸦杀》DramaCD 封面。



←《三千世界鸦杀》WINGS CD COLLECTION。

日本展会

随着动漫事业的发展，越来越多的同人本子成为大家追捧的对象，Cosplay也日渐盛行起来，因此很多人已经不满足于在网络上的交流，转而走向了三次元的接触。展会，就是同好们互相交流的重要渠道之一。下面就为大家介绍几大展会的具体情况。

东京国际动画博览会

东京国际动画博览会简称TAF，是由东京国际动画博览会实行委员会主办，每年3月底左右在东京国际展示场举办的动画界最大的活动，主办方由东京都日本动画协会为首的动画事业者团体构成。参会人数在2010年曾达史上最多的到13.3万人次。博览会日程分为动画相关人员商谈为目的的商业日，一般人无法入场，还有一般人可以入场的公共日。由于有各公司（包含学校）参加，场内会设置活动舞台，观众入场必须购买入场券门票。内场有当年度新动画厂商进驻、人气声优上台亮相的活动与表演、热门动画周边商品贩售、以及新动画抢先预告片播送，还有海外动画的摊贩参与。



↑ 2008年东京动画博览会盛况，其中许多参加展会的游客都收获颇丰。



东京电玩展（Tokyo Game Show）

东京电玩展也简称为TGS，是在日本千叶市幕张展览馆举办的大型视频游戏展览。东京电玩展的内容以各类游戏机及其娱乐软件、电脑游戏以及游戏周边产品为主。第一届东京电玩展在1996年举办，目前为止，此游戏展览为世界排名第二的展览，仅次于美国E3游戏展。

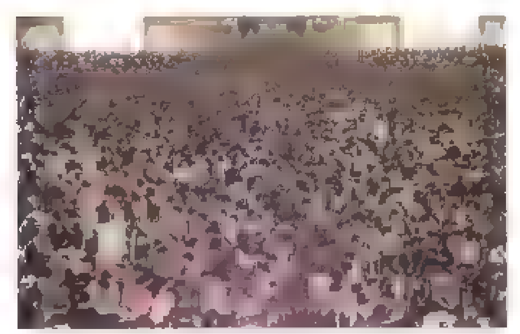
东京电玩展从1996年开始每年在春秋两季各举办一次，在2002年改为每年举办一次。现在通常每次展览举办三天，第一天为专业人士参观日，只对游戏业内人士和媒体开放；第二天和第三天为一般开放日，对所有参观者开放。



↑ 2004年东京电玩展盛况，除了游戏及情报以及贩售还有游戏体验。

Comic Market（コミックマーケット）

Comic Market简称Comike或CM，是由Comic Market准备会举办的日本以至全球最大型的同人志即卖会，现时每年8月的第二个星期五至星期日和12月29日及30日均在位于东京都台场的东京国际展示场举行，通常持续三天，免费入场。八月举行的的Comic Market叫作夏Comi，12月举行的叫作冬Comi。截止2013年8月，Comike已经举办了84届（C84）。



↑C62会场盛况虽然面临着人山人海，但ACG迷们依旧翘首而望。

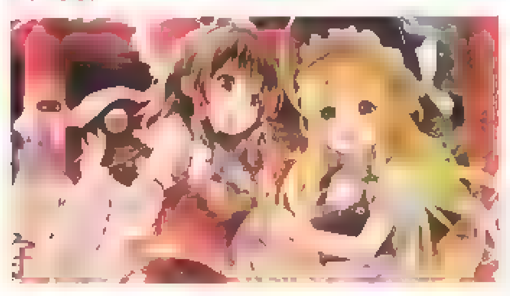
随着同人志创作的发展，越来越多的人开始参与Comike，在2009年夏季举办的C76中，短短三天，参会的同人组织达到3.5万个，与会人数更是达到了56万人次。

Comic Market的举办次数一般会被称作“CXX”，XX为举办的次数，如2008年12月28日~30日举办的Comic Market就被称为Comic Market 75，略成为C75，而并不是第75届Comic Market，但在第一次举办Comic Market的时候，确实被称为第一届Comic Market。CXX的形式是在C4~C5的时期固定下来的，然而只有定期举办的Comic Market会计算在举办次数之内，但部份特别举办的Comic Market（例如不在东京举办的Comic Market）不会有编号。只要是参与Comic Market的到场者全部被称为参加者，包含了企业，同人组织以及个人。这也是彰显Comic Market对参加者的平等性，并不存在“客人”，大家都是Comic Market的参加者。

[illegible]

博丽神社例大祭是每年春季在日本关东举行的东方Project专门同人志即卖会，为目前最大的东方Project专题活动，参加人、组织的数目是当中最多的，还有此活动都为官方的上海爱莉丝幻乐团用作发表官方作品的体验版等等。“博丽神社例大祭”一名乃由ZUN定下的，不过主办单位“博丽神社社务所”只是专门举办此活动的一个组织，与上海爱莉丝幻乐团官方并无直接关系。例大祭的摊位数量每年都在递增中，如2008年仅有1000个摊位，而于2013年供租用的摊位数已上升至5000个。既然是东方Project专门同人志即卖会，那么在例大祭中发售的，不管是同人本、周边还是音乐制品都与东方Project相关，直至2013年5月26日，例大祭已经走过了十届，让我们期待在今后更棒的同人作品的出现吧。

例大祭



↑博丽神社例大祭官方网站宣传图，网站中不仅包含了对历届例大祭的介绍，还有最新例大祭的预告。

国内展会

随着日本ACG事业的发展，在国内也有越来越多的ACG展会相继发展起来。不仅有以CJ为代表的商业展，在各个地区也出现了众多同人志即卖会，形成了国内ACG展会发展的新方向

ChinaJoy（后称CJ），是中国继美国E3展、日本东京电玩展、德国科隆国际游戏展之后的又一同类型互动娱乐展，犹以网络游戏为主。展会自2004年第一届在北京展览馆举行，从第二届起



↑此为2013年7月25日在上海举办了第11界CJ宣传示意图

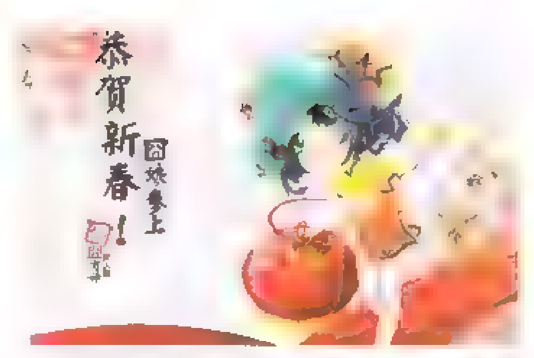
每年在上海浦东新国际博览中心举行。每一届都有众多中国及其他国家知名游戏公司参与，各自发布最新游戏及娱乐产品，发放游戏测试帐，赠送游戏周边产品，另外还有Cosplay表演，互动游戏等吸引大量游戏爱好者前往，最近一届CJ于2013年7月25日~28日举办。除上述活动内容外，产业高峰论坛也会在CJ期间举办，还有中国数码娱乐投资发展分论坛、中国移动娱乐产业发展分论坛、中国休闲游戏发展分论坛等分论坛，从第七届展会开始举办。Cosplay嘉年华，是每届CJ的配套活动，与CJ同期同地举行，第一届时仅有游戏厂商参加，第二届开始吸纳社会团体参加，此后以社会团体表演为主。在今年的CJ展会中，吸引了游族网络、MOPAY、乐逗等游戏厂商参展。

在CJ中，你不仅可以掌握许多游戏的新鲜资讯，还能够在展台中一试身手，强大的互动性也是CJ的亮点之一，因此每年的CJ都会吸引许多游戏爱好者参与其中，不过推荐大家在非休息日去CJ，因为休息日的门票可是非休息日的双倍呢。



北京囧囧有神动漫交流展（后称[illegible]）[illegible]个动漫同人志即卖会，提供平台给动漫爱好者售卖他们创作的同人作品、周边作品及动漫相关衍生品，交流心得，认识更多同好，每年春秋两次，[illegible]在囧神的会场里，除了能与同好交流之外，你还能见到超一流的Coser以及许多知名社团，我们编辑部也曾经多次参加囧神哦，不知道你有没有发现小编们呢？

2013年8月4日，囧神已经成功举办了10届，北京的桑拿天显然没有能阻挡粉丝们对ACG的爱，囧10举办当天，会场外排起了长长的队伍，可见大家对囧神的热衷程度。来参加囧神会展的，不仅有北京的同好，甚至还有来自天津、河北的同好参加进来，场面十分火爆！据参加了囧10的小编说，当天囧神的会场中可是人山人海，Coser们也在这三伏天儿里穿着一层又一层的服装为大家带来了十分精彩的Cosplay。另据官方消息，囧11也即将在2013年11月24日举办，那个时候的帝都想必已经进入了冬季模式，来参加囧神的同好可千万要保持百分之百的热情，相信大家的热情一定能够温暖那个冰天雪地的世界。



↑囧神吉祥物"囧娘"宣传图除二次元版外，在囧神中还能见到三次元"囧娘"哦

成都同人祭

成都同人祭(Comiday，简称CD)是一个由Comiday成都同人祭组织委员会举办，在成都市举行的每年两届的动漫同人志即卖会。每年都吸引着来自全国各地的大量动漫爱好者和同人社团同人创作者参加，是目前中国西南地区最大的非商业性、非盈利性同人展会。初回至CD7为隶属于Comiday成都同人祭组织委员会的成都秋叶企画(简称秋叶)，CD8起由NEKOPURIN WORKS(猫布丁)统一策划。从首届Comiday至今，CD基本上以每半年为一次间隔的频率举行：夏季CD一般在7月下旬至8月初，而冬季CD则会根据春节的时间而进行调整，一般在2至3月份。每次展会都为期两天，在这两天时间里参加CD的同人社团会拿出自己创作的同人作品进行交流和贩售。按照惯例在CD第一天会举行游戏祭，而第二天则举行LIVE。Comiday模式上效仿Comic Market展开，同人活动以外，在不影响同人活动展开的前提下，还增设了游戏对战和动漫歌曲卡拉OK等来营造活跃氛围。2013年7月27日~28日，CD12在成都东郊记忆锦颂东方艺术展览中心成功举办，身在北京的小编们只能对成都的这一盛大的同人展远目一下了，不过这对于因为地区原因无法参加CJ以及囧神的同好可是十分有利的地形哦！


↑成都同人祭官网宣传图，让我们一起来期待下一届精彩的成都同人祭吧

结语 看完上述同人展或商业展，不知道大家有没有兴趣参与进去呢？在展会中，大家都被笼罩在名为二次元的氛围中，因此我们经常能够在同人展召开的某日看到附近有身着COS服的敬业的Coser出现，最初有很多人以此当做话题热议，但随着同人展会的日渐增多，人们也开始渐渐习惯了那些出现在会展之外的Coser。在展会中，大家尽情地沉浸在二次元带给他们的欢乐中，不仅可以购买自己心爱的商品，还可以喜欢的作者以及Coser交流，不得不说这种类型的展会实在是大大的福利！



书籍刊物

杂志

就像大家一直在讨论着纸质时代什么时候会迎来终结一样，看似平凡无奇的纸张总有些东西是那泛着荧光的电子屏幕无法代替的，不管是树木的味道还是柔和触感，亦或者是你翻动书页时的细微响动。

话不多说，赶快进入这一板块，畅游墨香中的日本ACG吧~！



漫画杂志

提起漫画杂志，分类众多，好像不管从哪个角度看都能再把它重新分类似的。那么在这里就从它的受众群里角度出发，来向大家介绍介绍日本的漫画杂志吧！

少年漫画杂志

提起银桑你会想到什么呢？死鱼眼、天然卷、斜挎腰间的洞爷湖……哦对了，还有一件不能落下的就是那本就算再穷困潦倒也一定要入手的《周刊少年JUMP》。总喊着要从"JUMP"毕业，却迟迟不见其有什么具体行动，最后说着什么"虽然不是少年了，也要有一颗少年心"之后，又继续做一名死忠粉并且乐此不疲。

什么是少年漫画呢？

少年漫画是指以青少年为主要读者对象的漫画。咳咳，这里要特别注意，青少年只是其"主要的"读者对象，除了这一群体还有很多其他年龄层的人，像是儿童和少女，甚至成人都折服在了它的热血之下。少年漫画一般以打斗、悬疑、冒险、科幻、为主，为了表达主题总是少不了打斗的场面，那画面也许太过残酷，太过血腥，但转眼看看现实，只怕有过之而无不及。拳脚相加、生死相搏的背后是一种坚定不移不怕险阻的精神，是一群肩并肩手挽手的伙伴，是一颗为了梦想而不停跳动的心脏，是一段激励你前进、点燃你激情的热血人生。现实中的我们总是会被那些在黑白世界里为梦想平波的人感动，而有了面对困难和现实的勇气。也许这也是少年漫画开创之始的最大愿望吧。当然少年漫画也有恋爱的题材，如《美鸟日记》、《初恋限定。》等作品。另外，近年的少年漫画更有"主角威能"的风气，而成为了读者们揶揄的对象。

温馨小提示：咳咳，咱们有血有肉、知冷知热的人哦，和漫画里的那些头戴主角光环的小纸人可是不一样的。我们不可能吞个什么果实之后就刀枪不入、可大可小、不可能随便捅别人一道不被判刑反倒得到了什么死神力量，更不可能往自己的肚子上画个咒符就说自己有了无穷力量，非要立志当国家主席。所以嘛，看看杂志领悟到人家的精神之后，还是要老老实实地在三次元里，勤勤恳恳地为实现你的梦想而努力！

日本的少年漫画杂志不少，而其中的代表杂志那就不得不说说下面这三本了，《周刊少年Jump》、《周刊少年Magazine》和《周刊少年Sunday》，人不读之枉"少年""啊，赶快来了解一下吧。

《周刊少年Jump》

《周刊少年Jump》（日文名：週刊少年ジャンプ）是由日本集英社发行的，目前为日本发行量最高的连载漫画杂志，位列三大周刊少年漫画杂志（《周刊少年Jump》、《周刊少年Sunday》和《周刊少年Magazine》）之首。1993年每期发行量突破600万册，1995年，曾以653

万部的纪录创下日本漫画杂志的最高销售纪录。

《周刊少年 Jump》于 1968 年（昭和 43 年）7 月创刊，当时是双周刊，1969 年转为周刊，每周一发售。创刊以来，不少漫画家都为它撰稿连载而人气急升，刊登过许多著名的漫画。现时刊物以初中学生为主要读者群，当中亦包括接近的小学高年级和高中学生。

刊载作品以动作冒险类为主，多带有幻想味道，并刻意张扬个性，追求情节的峰回路转。间或也有部分恋爱、运动及历史题材的作品。多数作品人物造型唯美，因此亦拥有大量少女读者。封面基本上是当时得令的一部连载作品，偶然则会以全明星阵容登场。像是时下很流行的那种测试你到底是不是动漫迷的图片，里面密密麻麻一堆任务，说吧，你能认出几个来呢。

而说道《周刊少年 JUMP》的地位之所以如此之高，有两件事是不得不提的，那就是“专属合约”和“调查至上主义”，两者结合奠定了这本杂志的专业性以及权威性，更使它能及时掌握读者的动向以便随时调整来适应高速变化的大众口味。

所谓专属合约始于创刊时期，订下这个契约代表不论有没有新作品构思，都不能跟其他漫画媒体合作，即使拥有全盘计划，亦要待有关编辑找上相关的挂单。

而调查至上主义则是指本刊是以读者的意见为作品去留的重要标准。规则以新连载登场后的 10 期为基准，综合期间每一期的读者意见，再以此决定作品命运。若人气指数持续排名末端，不管作品质素如何都会被腰斩，让路于新连载，造成了许多只有 10-20 期的短期连载作品。

如此严苛的标准摆在眼前，岸本啊久保啊，你们怎么好意思一而再、再而三地外出取材啊！！！

咳咳，回归正题，快来看看《周刊少年 JUMP》创刊到现在带给我们的精彩吧。

完结作品有很多，其中大家比较熟悉的有《魔神 Z》、《封神演义》、《阿拉蕾》、《七龙珠》、《猫眼三姐妹》、《城市猎人》、《圣斗士星矢》、《幽游白书》、《北斗神拳》、《足球小将》、《JoJo 的奇妙冒险》、《浪客剑心》、《游戏王》、《灌篮高手》、《棋魂》、《死亡笔记》、《通灵王》、《草莓 100%》、《BLACK CAT》、《出包王女》、《网球王子》、《驱魔少年》（转移到 Jump SQ 上连载）、《光速蒙面 21》、《魔人侦探脑噬涅罗》、《爆漫王》、《妖怪少爷》（后转移到 Jump-Next 上连载）、《家庭教师 HITMAN REBORN!》、《最强学生会长》、《灵异 E 接触》等。



←看到这张封面有没有热血沸腾呢！也难怪，传说中的“有生之年”系列，差不多都在这里了。少年 JUMP，少年心！

而正在连载的作品相信大家就更熟悉了，有《ONE PIECE》、《火影忍者》、《BLEACH》、《银魂》、《乌龙派出所》、《美食猎人 TORIKO》、《黑子的篮球》、《恶魔奶爸》、《排球少年！！》、《暗杀教室》、《食戟之灵》、《世界触发者》、《SOUL CATCHER(S)》、《无刀 black》、《smokyBB》、《银河巡逻加迩》，等等。

当然还有一种更新方式叫“不定期连载”——《Hunter × Hunter》！富坚义博老师啊～啊～啊，现在才发现，你才是那个最好意思的人。

《周刊少年 Magazine》

《周刊少年 Magazine》（日文名：週刊少年マガジン）是日本讲谈社出版的少年漫画杂志。

1959年3月17日创刊，每周三发售（和小学馆《周刊少年Sunday》相同）。虽然目前总销量落后集英社《周刊少年Jump》不少，但仍有不少著名漫画家在此杂志连载漫画，如手冢治虫、松本零士、石森章太郎等。事实上，在20世纪70年代，此杂志的总销量比《周刊少年Jump》还高。

刊载作品多是体育或动作冒险题材，兼有推理、青春、美食、魔幻等各类漫画，整体风格比较硬朗。

正常完结作品（主要）：《CODE:BREAKER法外制裁者》、《纯爱涂鸦》、《飞轮少年》、《绝望先生》《纯情房东俏房客、》、《魔法老师》、《侦探学院Q》、《Tsubasa翼》、《×××HOLiC》、《圣石小子》、《校园迷糊大王》、《囚灵二人组》、《鬼眼狂刀》、《凉风》、《中华一番》、《BLOODY MONDAY》、《鬼太郎》、《天才小厨师》、《将太的寿司》、《麻辣教师GTO》、《麻辣教师GTO-湘南14日》、《我的女神》、《功夫旋风儿》、《不良仔与眼镜妹》、《逃离伊甸园》、《宙斯之种》、《幽灵神医》等。

正在连载的作品嘛，大家比较关注的有：《妖精的尾巴》、《进击的巨人》《ACMA:GAME》、《Again!!重来一次》、《A-BOUT!》、《篮球少年王》、《笨女孩》、《我妻同学是我的老婆》《AKB49～恋爱禁止条例～》、《足球骑士》、《小镇有你》、《今日の女バレ》、《妄想学生会》、《钻石王牌》、《タカラの膳》、《ちょっと盛りました。》、《人鱼又上钩》、《第一神拳》等。

《周刊少年Sunday》

《周刊少年Sunday》（日文名：週刊少年サンデー）是日本小学馆发行的综合性少年漫画杂志。该杂志创刊于1959年，取名为Sunday只是为使读者感受周日般快乐轻松的气氛，杂志本身是于每周三发行。拥有包括安达充、高桥留美子、青山刚昌在内的一批著名漫画家。刊载作品从画技到情节都很优秀，题材有运动、科幻、魔幻、侦破、历史、恋爱等，呈现多样化格局。相较于强调"努力""友情""胜利"的《周刊少年Jump》，该刊作品相对欠缺明显的整体风格，倾向于由作家自行发挥。相对于《周刊少年JUMP》以市调争上，经常在市调不佳时中止漫画，该刊作品也多由作家画至故事告一段落时才结束，也因此有故事冗长之批评。发行量较《周刊少年Jump》和《周刊少年Magazine》为低。

完结作品：《结界师》、《DEFESE DEVIL恶魔辩护士》、《烘焙王》、《美鸟日记》、《城市风云儿》、《福星小子》、《乱马1/2》、《犬夜叉》、《GS美神极乐大作战》、《机动警察》、《魔法少年贾修》、《魔偶马戏团》、《棒球英豪》、《四叶游戏》、《H2》、《ROUGH》、《植木的法则》、等

不定期连载：《-技丘高校棒球社日志-Over Fence》、《犬部!》、《魔术快斗》

正在连载：《魔奇少年》、《名侦探柯南》、《旋风管家》、《姐姐的妄想日记》、《单神话》、《绝对可怜小孩》、《银之匙Silver Spoon》、《常住战阵！！虫奉行》、《AREA D异能领域》、《只有神知道的世界》、《境界之轮回》、《国崎出云轶事》、《月光条例》、《史上最强弟子兼一》等

少女漫画杂志

当然了，有面向"少年"的就有面向"少女"的。如果少年=热血的话，那少女就是约等于浪漫吧。完美的对象，完美的爱情，这似乎成了少女漫画永恒不变的主题。

最早创立这个名词是为拥有少女情结的6-18岁的女孩子，如今的少女漫画通过不断更新，泛指拥有少女情结，唯美主义、美型、恋爱或者女性向的漫画。

少女漫画没有明确的界限，不以故事类型、绘画风格或是情节而分。大多都是纯真而美好的故事内容，在画风上也比较偏向于完美化，故事主人翁多是俊男美女。而多数渲染的都是浪漫理想的爱情故事。还有一点需要说明的是，少女漫画题材不仅限于浪漫的爱情，也包含了奇幻，科幻、

神秘和恐怖。

如今日本的少女漫画杂志很多，像《Nakayoshi》、《Ribon》、《Ciao》、《花与梦》、《LaLa》、《Betsu Hanayume》、《LaLaDX》、《Cookie》、《Cha Chu》。这里重点介绍其中的最有影响里的三本，即被称为日本三大少女漫画杂志的《Nakayoshi》、《Ribon》和《Ciao》。

《Nakayoshi》

《Nakayoshi》（日文名：なかよし）是日本讲谈社发行的月刊少女漫画杂志。1954 年 12 月创刊（1955 年 1 月号）。为日本现存漫画杂志中历史最久的刊物，为日本现存漫画杂志中历史最久的刊物。

常驻作家有 PEACH PIT、小夏钝帆，近代出名的作品有武内直子的《美少女战士》、CLAMP 的《魔卡少女樱》、立川惠的《怪盗 St.Tail》、川村美香的《Da!Da!Da!》、花森ぴんく的《人鱼的旋律》、永远幸的《地狱少女》、PEACH-PIT 的《守护甜心》、小夏钝帆的《少女神花铃》等。

《Ribon》

《Ribon》（日语：りぼん）是日本集英社发行的月刊少女漫画杂志。1955 年 8 月 3 日创刊。2005 年 8 月创刊 50 周年。

漫画的内容在三大少女漫画杂志中最接近成人化，相对于《Ciao》，读者的平均年龄较高。

近代的出名作品有：吉住涉的《魔法留学生》、樱桃子的《樱桃小丸子》、高须贺由枝的《Good Morning Call》、种村有菜的《寻找满月》《神风怪盗贞德》《樱姬华传》、椎名爱弓的《妹妹爱你》等。

《Ciao》

《Ciao》（日文名：ちゃお）是小学馆发行的少女漫画杂志。1976 年 9 月 3 日创刊。

每月 3 日发售，该刊刊载的漫画作品以简捷、明快的风格为主，连载作品的篇幅也比较短，但娱乐性很强。此外，该刊还曾经发表过一些改编自游戏或动画的漫画作品，如《少女革命》等。

出名的作品有池田多惠子《飞天少女猪》、新井清子的《恋爱占卜师》、筱冢广梦的《魔法咪路咪路》、中原杏的《偶像宣言》、筱冢广梦的《魔法小恶魔》、瑞穗梨乃的《魔法巧克力专门店》等。

除了这三座大山之外，还有一些杂志也很有名。

《花与梦》

说起少女漫画也许大家第一个想到的就是它吧——《花与梦》（日文名：花とゆめ）属于白泉社，创刊于 1974 年，属于半月刊。它的读者对象多为中学生以上，画风优美。

常驻漫画家有高屋奈月、罗川真里茂、仲村佳树、日高万里、由贵香织里等，近代的出名作品有高屋奈月的《水果篮子》、罗川真里茂的《为爱向前冲》、樋口橘的《学园爱丽丝》、松月滉的《幸福茶馆 3 丁目》、一叶的《女子妄想症候群》和日高万里的《V.B.R》、仲村佳树的《skipbeat》等。

《LaLa》

《LaLa》隶属于白泉社，创刊于 1976 年，以清新画风见长。作者阵容中相当一部分都是我们所熟知的实力派，如清水玲子、成田美名子、树夏实和平井摩利等。

近代的出名作品有水野十子的《遥远的时空中》、叶鸟螺子的《樱兰高校公关部》、樋野茉莉的《吸血鬼骑士》、吴由姬的《金色琴弦》、绿川幸的《夏目友人帐》、藤原ヒロ的《会长是女仆大人》和时计野针的《兄妹一家亲》等。

《少女 COMIC》

《少女 COMIC》隶属于小学馆，创刊于 1968 年，是一本面向中学女生的少女漫画半月刊，每月 5、20 日发售。该刊刊载的漫画作品题材较其他的少女漫画期刊更广，时常会刊载一些具有时尚因素的漫画作品。如今比较活跃的少女漫画家新条真由、渡濑悠宇等都是该刊的撰稿人。

近代出名的作品有筱原千绘的《天是红河岸》、渡濑悠宇的《不可思议游戏》、新条真由的《沉溺爱歌》、水波风南的《今天开始恋爱吧》等。

小说杂志

小说也属于ACG？

ACG本是是动画、漫画、游戏的简称，而小说本不属于ACG的范畴。但在原有ACG作品上进行二次同人创作的小说则属于ACG范畴。而且随着这几年来轻小说的迅速发展，轻小说选定的题材风格大多是动漫爱好者喜闻乐见的，而且会选定ACG领域有一定影响力的插画师来担当人设和插画。而在2006年，特别是在原为轻小说的《灼眼的夏娜》和《凉宫春日》系列的动画播放后，ACG一词渐渐演变为ACGN。而N为Novel，即小说，多指轻小说等等略偏虚构奇幻类的文学。一部成功的轻小说必然经历广播剧、漫画化、动画化、游戏化。所以现在的ACG范畴也包含轻小说。

相关杂志

《Dear+小说》

说小说刊之前还是先来见见它的“家长”吧～

《Dear+》（日文名：ディアプラス）是由新书馆发行的月刊漫画杂志。这本漫画杂志主要以描写boys love为主。于1997年创刊，当时它还是一本季度刊物，之后又变成了双月刊。直到2003年终于本身为月刊，现在是每月的14日发刊。

而《Dear+小说》则是其旗下的一本增刊性质的小说读物，内容方向大致相同，都是以描写男同之间的爱情为主，小说刊是季度刊，每年的3、6、9、12月进行发售。而小说的插画也都是有《Dear+》漫画杂志当中的画手担当。

现在小说刊的主要写手有五百香ノエル、桜木知沙子、菅野彰、砂原糖子、前田栄。

《小说Wings》

《Wings》（日文名：ウィングス）是新书馆发行的一本月刊漫画杂志，创刊于1982年。创刊之初旗下有不少人，他们既写文章也画插画，总统的风格都偏向商业同人志。直到后来大桥姐妹（楠桂、大桥薰）和片山愁等作家开始向漫画杂志《Fanroad》投稿之后，《Wings》的创作路线也渐渐开始向少女漫画刊转变。



↑《小说Wings》2010年6月封面图－当轻小说也开始大刀阔斧地进入ACG之后，我们除了偷着乐还能做什么呢。

这本杂志从10号刊开始到2009年9月号为止都是月刊，名字也是《月刊Wings》。而现在只是在双月的28才发刊。

而《小说Wings》（小説ウィングス）则是杂志20周年创刊之际作为“独立新创刊”推向市场的。

其实，除了《小说Wings》在创刊之初之外还有其他很多增刊，像是《ファントムクラブ》、《サウス》、《ハックルベリー》、《ウンポコ》等，而现在也只有《小说Wings》幸存了下来。



何为资讯志

遨游在二次元海洋中的各位，说自己只喜欢其中一个领域的应该不多吧。动画、漫画、游戏、小说、广播剧等，吸引我们的东西太多太多。就像前面提到的各家少年、少女漫画志、小说志，市面上以其中某一个内容为主的专门志很多。而这里说道的资讯志，顾名思义，杂志内容以资讯为主，涉及范围非常的广。你喜欢的，想看的在这里都能找到，不管是热门的连载漫画，最新退出的精美游戏，亦或者是大爱声优最近的活动等——全方位、无死角地网络 ACG 各方消息，只为满足大家那总也填不平的求知欲，那就赶快跟随小百科去看看资讯志的“御三家”吧。

有了它们，妈妈再也不用担心我的学习啦。

相关杂志

《Animage》

《Animage》（日文名：アニメージュ）是德间书店发行的一本动画杂志，自 1978 年 5 月 26 日以来至今已有三十多年的历史，是现存最久的动漫杂志。其专业性和信息快速是其特长，兼具了专门业界和消费读者并存的编辑导向，是目前日本动漫画业界领导性刊物之一，简称 AM。与《Animedia》和《Newtype》并称“动画杂志三强”，是例行十日发售动画杂志之一。

此外，还有个奖项与《Animage》有关，那就是 Animage 大奖、又名动画格兰披治大奖。它是由 Animage 杂志以读者人气投票确定的奖项，每年发表 1 次。

《Newtype》

《Newtype》（日文名：月刊ニュータイプ），由角川书店出版的日本动画杂志，创刊于 1985 年 3 月，以月刊形式出版，每月 10 日发售。Newtype 曾有三种语言，分别为日语版、英语版及韩语版，英语版已经于 2008 年 2 月废刊。

杂志设有很多板块，内容涉及范围也要比漫画或者小说的专门志广很多。

如提供最新动画及动画电影的新闻速递、动画制作人感想及近况报告、声优的最新近况、介绍动画的起源，小道消息、动画的设定资料集或者全日本动画及声优广播剧节目表等信息。另外，Newtype 有一本增刊为娘 TYPE，于 2009 年 4 月 30 日创刊，美少女角色为中心。

《Animedia》

Animedia（日文名：アニメディア），日本学习研究社所发行的动画杂志月刊。1981 年 6 月 9 日（7 月号）创刊，至今。每月 10 日发售。皆附送一些小赠品，像是特别企划内容的小别册、小型海报、贴纸、小卡片、读者回函抽奖等。

自称“观看、阅读、装饰、参加有 4 倍乐趣的动画资讯杂志”

内容那是相当丰富，涉及动画、声优等多个方面，更有读者票选历代作品这样的惯例企划为杂志招揽人气。每年 7 月号就会有这样的一个惯例企划，相信没有什么是比觉得别人命运更过瘾的事情了。

《Megami Magazine》

《Megami Magazine》（日文名：メガミマガジン）是学习研究社发行的动画中心美少女角色杂志。1999 年 7 月发行，自 2003 年 3 月号起独立创刊。简称是メガマガ。最初是在 1999 年 7 月，因为该社发行的 Looker 前身杂志 AnimeV 休刊，而利用此空缺作为 Animedia 增刊号来发刊，自 34 号（2003 年 3 月号）起独立创刊。本来内容主要是以所谓的电子游戏为中心，不过随着 2000 年 12 月发售的增刊“Special”发行，成为月刊后转换方向变成以动画为中心。

每号附录 20 面以上的封面介绍与海报就是这本杂志的特色啦，到现在为止介绍过的作品不论大小已超过 1000 个。



特摄杂志

何为特摄

特摄，全名为"特殊效果摄影"或者是"特殊技术摄影"（SPECIA EFFECT 缩写为 SFX）。广义泛指为各种电影拍摄的特殊技。

作为日本特摄界最具代表性的两个系列作品，奥特曼系列和假面骑士系列代表了一个时代的高峰和人们对社会的理解，同时也将其时代中诸多矛盾暴露无疑。1966 年播出的《奥特曼》和 1971 年播出的《假面骑士》完美的解决了当时的特摄核心矛盾，不但满足了人们对"英雄"的追求，同时也战斗场面和"反侵略"这两个次要矛盾得以解决，使得英雄形象充分刻画。奥特曼打小怪兽，这个我们现在看来很有爱的一对搭档在特摄片风靡日本的 1966 年可是势不两立的死对头，奥特曼在那时就是英雄的象征，是无数日本儿童，甚至是全世界儿童心目中正义的化身。

相关杂志

《Hyper Hobby》

《Hyper Hobby》（日文名ハイパーホビー）是由德间书店发行的一本特摄杂志。在 1994 年发行时使用的是《本土电视彩色图像》这个名字。之后于 1997 年正式创刊并在 3 年后月刊化。到了 2002 年终于取得杂志刊号而正式变身为名副其实的月刊杂志。

说起杂志的内容当然主要是与特摄内容相关，尤其是当时盛行的假面骑士系列以及超级战队系列。此外由于是月刊，同时随杂志还会附赠卡片或者手办，所以价格比较高。

而说起这本杂志的诞生也并不是一帆风顺。

发行之初，《Hyper Hobby》是以彩色图象系列为卖点进行发行销售的，但内容并不仅限于日本国内的商品，还涉及到了当时在美国发售的相关产品的信息，比如《Power Rangers 系列》以及《忍者面的[illegible]于塑料模型的内容却少得可怜，或者说几乎不涉及，虽然当时与机动战士或者航空相关的事物都很流行。而让其改变方针，将注意力投注到玩具上来还要归功于当时的各方情势。那时除了《Hyper Hobby》杂志外又出现了《Finger 王》和《电击 Hobby》等内容相近的杂志前来分羹，有竞争才有改变，于是《Hyper Hobby》便开始改革，杂志内容的重心有了转移。

《宇宙船》

特摄杂志《宇宙船》于 1980 年由朝日 SONORAMA 创刊，直到今天仍旧深受大家喜爱的哥斯拉、奥特曼、假面超人等作品，在当时就被选作了重点的刊载内容，同时以面向大人的视点报道，深受特摄御宅族们喜爱。

不过《宇宙船》却在 2005 年暂时停刊了。

HobbyJanpan 从 2007 年 9 月营业停止的朝日 SONORAMA 那里，取得了杂志商标和制作权利，于 2008 年四月成功实现复刊。为了让这本复刊的杂志更具生命力，HobbyJanpan 出版社特别启动了以下多项措施：《宇宙船》刊名新标志决定；雨宫庆太・原作，小林雄次・创作的小说《牙狼 CARO 妖红的圈套》开始连载，作为《白夜的魔兽》之后的完全新作，想要看到只能购买《宇宙船》；内容和风格完全更新！还有强调是"成年人杂志"的印象；附赠！总结了 2007 年的特摄作品的资料数据书《宇宙船 YEAR BOOK 2008》。

《Newtype THE LIVE 特撮Newtype》

关于《Newtype》的详细信息前面也已经有了介绍，在此就不再重复。

都说树大好乘凉，有了这么一位老大哥再次坐镇，不过来借借光总说不过去啊。于是《Newtype》就有了各种姐妹杂志，而这本《Newtype THE LIVE 特撮 Newtype》（日文名：NEWTYPE THE LIVE 特撮ニュータイプ）就是其中一员，主要刊载特摄相关的情报。



市场现状

80年代以前的模型主要都是指的军事、车辆等模型，科幻模型只是满足低龄玩家需要上不了台面的东西，因此定价很低，制作也很简单。但之后的机动战士高达的强劲旋风瞬间就改变了这种局面。由于机动战士高达的成功，在成年人市场的需求下，高达模型很快变身成了向成人的高价位模型。

国内习惯用周边产品来定义动漫相关产品。而在国外，这类商品被统称为HOBBY（业余爱好，嗜好），有硬周边(CORE HOBBY)与软周边(LIGHT HOBBY）的区分。

相关杂志

《Hobby Japan》（日文名：ホビージャパン）日本株式会社HobbyJAPAN创立于1969年，现主要经营书籍、杂志的编辑发行，以及玩具、游戏的销售和进口。

1969年8月，HobbyJAPAN开始发行以其公司名称命名的杂志《月刊Hobby JAPAN》（日文名：月刊ホビージャパン），开始主要刊登玩具汽车情报，后扩展到塑料拼装模型，动漫手办等领域，并由此成为日本模型杂志的创始人。1987年发行以军事为主题的杂志月刊《月刊ARMS Magazine》（日文名：アームズマガジン）。

《电击Hobby》(日文名 電撃ホビーマガジン)是由ASCII MEDIA WORKS公司发行的一本模型杂志。杂志封面上印刷的名字是"电击HOBBY MAGAZINE"。

在1999年4月创刊的《电击Animation Magazine》于2001年4月休刊后，《电击Hobby》终于在1998年11月25日创刊发行了自己的第一本杂志。

这本杂志的大小要比《HobbyJapan》更大，后来有经过改造更新换成了和当时杂志大小相同的水平。

和其他模型杂志相比，《电击Hobby》以多附赠塑料模型或是机兽新世纪游戏为特点，尤其在塑料模型方面，更是看准玩家们的心思，将模型以未拼装的形式附录在杂志上，让玩家们可以通过自己动手更深切地体会塑料模型的无穷魅力。如此大胆积极的尝试也终于为杂志赢来了读者的青睐，人气颇高。

但问题也随之而来。如此精美的模型零件吸引的不仅是模型爱好者，还有那些心怀不轨的小偷。书店里试读的书籍多半都惨遭毒手，最终因为附录的零件被拿走或者组装说明不翼而飞而不能再卖。

《Figure王》（日文名：フィギュア王）创刊于1997年，与大洋彼岸的美国《ToyFare》诞生于同一年。

"Figure"，中文意思就是人偶或是人形，而可动人形就在《Figure王》中占据了绝对主流的地位。因此《Figure王》也可将它视为日本两大可动人形厂商——海洋堂和Medicom的官方刊物。

海洋堂和Medicom并非日本一线玩具厂商，但也可以说因为年轻，势头比BANDAI迅猛得多。这两家公司风格十分明显，海洋堂主打玩具设计师与造型师，在食玩、扭蛋和6寸可动人形上有很高的建树。产品类型和BANDAI一样，大都从日本本土丰富的动漫资源中挖掘灵感与题材；而Medicom则主打积木人、搪胶和12寸可动人形，该公司老板赤司龙彦对潮流的嗅觉非常敏锐，频繁与国际知名的电影、音乐、设计界品牌展开合作，类型题材的多样化，在日本玩具公司中首屈一指。



原画集

漫画杂志上那黑白的线条、电视银幕上动感鲜活的身影，这些并不是那个让你疯狂成迷的人物的全部。为了使人物更加的丰满鲜活，也为了能让读者看到作品背后的故事，作家们都在不分昼夜的奋笔疾书，而每一滴汗水蒸发后也便成就了他们的梦想。那，你的梦想呢~？

原画集是指原画，就是设计稿，在设计过程中的方案（包括被舍去的）和部分成品图的合订本。将著作中（漫画、小说等）相关内容的绘画插图汇制成册的形式，就是该著作的原画集。如果将绘制者的作品装订成集，就是该绘制者的原画集。

一般每部动画都会发行原画集，在书店里出售。制作该动画的壁纸时也要用到原画集里的人物。



↑还记得那些年我们一起追过的K吗？！像二人组一起撑花这样无比和谐的场景果然只有原画集里才能见到啦。

一话漫画可能只有短短的十几页或者几十页，一格一格的完成它们不可能一蹴而就，像是画砸了的原稿，亦或者是虽然与剧情无关但还是很有爱的画面都可能成为日后原画集里的内容。

一部少年漫画不管再怎么热血，主人公们还是要像普通人一样地吃饭、玩耍、休息；两个人虽然是死对头，但也许只是嘴硬不想承认自己还是挺欣赏对方的；为了让自己的剪影也能被认出来而从始至终都不怎么换衣服或者同一件衣服准备了四件的某人，其实也很想试试其他衣服，当然是很严肃地想要穿别的款式而不是为了娱乐大众哦…… 像这些在漫画中难得见到的画面或者场景你难道不想看吗？！到了这种时刻，原画集就体现出了它的大用处。

不仅是读者，作家们也是很希望自己的角色能够更加的丰满，英雄的凡人一面亦或者是凡人的英雄风采，在漫画无法展示的小小遗憾都可以在原画集中得以圆满。

或是完成人物形象时反复尝试的线稿，或是成稿没有上色的黑白画面，亦或者是一些在原作中不可能出现却又是大家非常想看的场景，只要是与作品相关都可以成为原画集的一部分。

翻看着原画集，不禁感叹，这样细致的设定，如此庞大的稿件数量。

话不多说啦，赶快来欣赏欣赏那些你想看却又没能看到的美丽画面吧！

官方公式书

有没有九九乘法表背不出来就不给饭吃的悲惨过去啊？不管是老师还是家长都说这可是以后我们学会算术的基础。于是，幼时我们就只能在"一五得五"的不争气的答声中，跟晚饭餐桌上香喷喷的鸡腿say goodbye了。而二次元的公式书就相当于我们而是的乘法表，是一部作品基础中基础啊。

那到底何为公式书呢？

到目前为止对它都没有一个特别明确的定义，不过通过字面意思也不能理解，一部漫画的构成和发展都离不开人物以及人物所处的时代背景。当一部作品出现在大家的视线里时，为了能抓住读者，漫画在有限的篇幅里需要展示大量的内容，当然这些也都是要与主题相关的，换言之，就那么多地方，发展情节就已经很是紧张又哪里还有地方来给你仔仔细细地介绍人物和时代背景呢？最多也就是简简单单地一笔带过，告诉读者这个人叫什么，通过图像知道他是什么样子，但是关于一个人物的信息那就太多了。比如，他的生日啊身高啊、星座血型、好恶等这些我们在漫画中得不到的信息就都可以在一种名叫"公式书"的书中找到答案。



↑还记得那个一头金发的吊车尾吗？还记得初见这个忍者世界时的惊喜和狂热吗？《火影忍者》就是一个时代的梦。

公式书就是一本可以让读者更加了解作品的资料集，关于漫画中没有提及，或者是没有详细解说的北京和人物信息加以说明、总结和概括。

带给我们无数温暖和感动的《夏目友人帐》，里面那一张张咒符，一个个充满故事的小妖怪，看似信手拈来，实则是作者在动笔之前就要先构思好，设计好才能开始创作漫画的。这个线条的弧度该是如何，这里的到底用什么颜色最好……不知经过了多少次改动之后才有了呈现在大家眼前的作品。和之后敲定的想关于人物、背景的各种信息就被收集成册，加以详尽的文字说明成了支撑整个故事框架的公式书。而到达这个之前的所有稿件，不论成功与否都是这部作品成长起来的见证，于是乎，上面提到的原画集也就诞生了。

人气热血连载漫画《火影忍者》，作者岸本齐史用线条像我们展示了一个完全陌生但又充满激情的忍者世界。而我们的主人公——活蹦乱跳的鸣人，表情丰富之程度足以让我们相信他是来自二次元的。他的每一个表情，每一个动作都要在成作之前完成设计。还有他们手拿兵器的姿势、各个国家的徽章、衣服的款式和褶皱都要事无巨细地落实到纸上。一个人物是这样，火影中那么多个人物，而且个个都分量不轻，把他们所有人都画出来……神一样的工作量。不只是火影，所有的漫画都要经过这样一个痛并快乐着的过程。

言归正传，想攻略谁呢？所谓知己知彼才能百战不殆。公式书在手，保你心想事成。



网络平台

视频网站

在现代社会，信息传播的速度越来越快，各种直播也令人目不暇接，为了追求速度和新鲜度，越来越多的人开始将目光投向视频网站，接下来就让我们来了解一下几个比较突出的视频网站吧。



YouTube

YouTube是成立在美国的一个视频分享网站，让用户上载、观看及分享视频或短片。公司于2005年2月15日注册，由美籍华人陈士骏等人创立，网站的口号为“Broadcast Yourself”（表现你自己），网站的标志意念来自早期电视显示屏。至今YouTube已经成为同类型网站的翘楚，并造就许多网上名人且激发网上创作。

YouTube总公司位在加利福尼亚州圣布里诺，网站借由Flash Video或HTML5视频来播放各式各样由上传者制成的视频内容，包括电影剪辑、电视短片、音乐录像带等，以及其他上传者自制的业余视频。大部分YouTube的上传者仅是个人自行上传，但也有一些媒体公司如哥伦比亚广播公司、英国广播公司、VEVO以及其他团体与YouTube有合作伙伴计划，上传自家公司所录制的视频。在Alexa的排名上，YouTube在网络上为第三大的网站，仅次于Google和Facebook。2013年5月，有报道指出YouTube一天有超过20亿部视频的观赏，并被形容为“超过美国三大电视频道于黄金时段，观看总人数的一倍左右”。

2008年，YouTube被授予当年度皮博迪奖，被誉为“发言者的角落”。获奖理由为YouTube借由其网站技术，使用户能上传、观看和分享视频，如同一能不断扩大的存盘、公告板，也因此同时体现并促进民主精神。

YouTube的诞生和流行为我们打开了视频领域中一扇新的大门，它提供了简单的方法让普通电脑用户上传视频。而随着科技的发达、宽带和摄影器材的普及，使得短片信息大行其道。凭借其简单的界面，使得YouTube可让任何已上传至网络的视频在几分钟之内使全世界观众观看，这令网民由传统的接收信息者，变成信息发布者，使用者更可成立自己的私人影院、视频发布站、新闻站，而取代传统的传播媒体。每人都可创立自己的新闻频道，或上载家庭生活短片。

YouTube成立于2005年2月，同年4月23日，YouTube第一部上传视频标题为“我在动物园”，该视频至今仍可以观看。YouTube创办原意是为了方便朋友之间分享录视频段，后来逐渐成为网友的回忆存储库和作品发布场所。2007年6月19日，YouTube于巴黎宣布开始拓展全球本地化服务，第一波首先推出10种语言版本。在台湾出生的创办人之一陈士骏于2007年10月回到故乡，并宣布正式成立台湾中文版YouTube。目前YouTube已经可以自动识别用户电脑的语言并跳转到相应的页面，界面可供选择的语言共58种，地区版本会根据当地民众的搜索习惯显示热门浏览。不过很遗憾，YouTube并没有中国大陆的对应版本，如想登录该网站，只能通过“翻墙”来实现，不过我们仍然可以对YouTube能够进入大陆市场抱有一丝期待，或许那就是明天的明天

NICONICO动画（ニコニコ動画）

NICONICO动画是日本Dwango公司的子公司N.wango所赞助提供的联机弹幕视频分享网站，常被简称为niconico或nico等，“NICONICO”在日文中为微笑之意。NICONICO动画用户可以上传、观看和共享视频。但是，与其他视频分享网站不同的是，评论是直接且同步出现在视频屏幕上（也就是我们所说的弹幕）。这字幕形式的留言功能是NICONICO最大的特征，用户可自由指定字幕出现的时间、于视频上的位置、字体的大小、文字的颜色等。另外针对不喜欢视频有文字流过的人，NICONICO动画亦设有不显示评论的功能。NICO视频亦有提供相关的类型标记，其中标签可由任何用户自由编辑，而不只是局限于上传者本人。每个视频可以拥有十几种标记类型，其中最多可以选择五个是锁定不更动，其他则可由任何用户自由编辑。通常这些标签不仅作为分类，也可用来评论文章、讽刺、幽默或其他与视频相关的内容。

NICONICO动画的主要收入来源于三个部分：高级会员（付费会员）、广告和NICONICO市场。NICONICO动画观看视频和上传视频皆需注册，其中又可分为免费会员和白金会员。付费的白金会员的会员费接受信用卡和网络汇款两种付款方式，付费用户会有较快的连接速度和其他的额外功能。NICONICO动画早期是使用Google AdSense，来提供话题广告和其他网络广告。2008年5月8日，Niwango宣布与雅虎日本合作，并计划改为搜索与雅虎相关的广告和其他服务。NICONICO市场是一个独特的广告系统，是NICONICO动画日本版自2007年7月起开始，“以网络通贩与广告回复为基础的用户交流服务”。用户可以在每个视频页面下方会看到一广告处，会有与动画相关的商品图标，包括CD、DVD、书籍、人偶等。使用户除了浏览这些商品之外，还可以自由的进行编辑这些商品，也可以购买想买的物品，用户亦由此知道商品有多少点击数和多少购买量。

NICO视频主要涉及了动画、N次创作、音乐、空耳（指一种将原歌曲中的歌词，故意用另一种语言，取其与原语言相似的语音，写出与原本歌词不同，甚至毫无相关的新的“歌词”，以达到恶搞或双关的目的文字游戏。）等。

2006年12月12日，NICONICO动画开始提供实验性质的服务，称为ニコニコ動画（仮）。此时的NICONICO动画只是将存储于YouTube上的视频，加上实时留言字幕的功能，本身并没有提供视频上载的服务，与YouTube也没有正式的关系。随着网站越来越流行，自2007年2月23日后，YouTube禁止NICONICO动画访问其视频，于是NICO被迫关闭服务，但两个星期后NIWANGO公司推出自己的动画分享服务SMILEVIDEO。目前NICONICO动画可以访问存储于SMILEVIDEO与photozou等网站上的动画。2007年8月9日，NICO宣布可借由“移动电话来上传视频”，并和NTT DoCoMo与au签约。截至2010年10月12日付费会员数目达到100万人。免费会员的登录限制已在2008年4月30日完全取消。目前NICONICO动画在日本为第13名访问量的网站，且可借由移动电话来浏览。2007年该网站赢得日本优秀设计奖，2008年又获得电子艺术大奖。

由于NICONICO动画是于日本发布，故其用户绝大部分是日本人，但据管理者统计，每日视频观看次数约有1%来自于中国台湾，0.5%来自于中国香港。这使得NICONICO动画于2007年10月18日开始提供台湾版的服务，提供正体中文使用接口、专用留言系统与NICONICO市场。

在大陆，也有两家类似NICONICO动画的网站，分别是AcFun和bilibili动画，都各具特色，下面就分别来介绍被大家亲切地称呼为“A站”和“B站”的这两家网站。

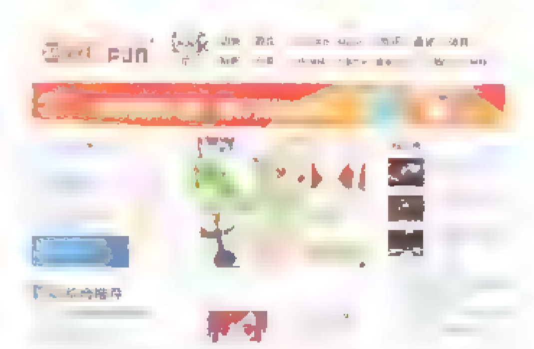
AcFun

AcFun（正式备案中文名为爱稀饭网，常被简称为AC，A站）是中国大陆的一家主要为ACG相关的弹幕式视频分享网站。AcFun属于个人网站，AcFun取意于Anime Comic Fun。开设于2007年6月，最初为动画连载的网站，2008年3月模仿日本视频分享站NICONICO动画做出了类似的带字幕的播放器，称为弹幕式播放器。AcFun的视频内容多为转载日本电视台的深夜动画、日本NICONICO动画、Youtube及中国国内其他视频分享网站的视频内容，也有很多国内动漫爱好者制作的二次创作作品。A站口号为“天下漫友是一家”，吉祥物是可爱的AC娘，两个盘着头发的包包上写着A和C两个英文字母，识别度相当高。提起AC娘，她最常出现的地方恐怕就是各个聊天窗口了，AC娘的表情包一登场就十分受欢迎，小编自己的电脑中也有一套哦。

A站与大多数视频网站一样，实行注册制度，只有注册用户才能投稿。浏览视频和文章无需登录，但注册用户拥有更多的功能，例如页面下方的留言评论和站内收藏功能。不过A站也采取了不定期开放注册，也就是只有某几个特别时间才会开放注册。在A站，我们可以通过播放器界面下方选择字幕的模式、颜色、字号和透明度，发表评论。播放时若不使用播放器的“隐藏评论”功能，这些字幕评论可以从视频的右方移动到左方，也可以固定在视频的顶端或底端一段时间，这种字幕评论被称为“弹幕”。与NICONICO动画不同的是，由于在AcFun观看视频无需登录，因此用户可以匿名发送弹幕。这一点可能会造成视频中出现大量无意义弹幕或是广告，甚至遮盖大部分播放区域，以至于无法正常观看视频，为了解决这个问题，A站的视频窗口的右侧设有关键字列表屏蔽，这样就可以屏蔽指定内容的弹幕。

A站下设八个分区，分别为动画、音乐、游戏、娱乐、短影、体育、番剧、文章、实验室和匿名区。它们主要的内容大多为转载NICONICO动画的视频以及个人制作的MAD（作者将自己喜欢的音乐搭配剪辑好的影像制作而成的视频）。番剧分区于2009年11月设立，是动画、电影和电视剧的专门区。值得一提的是A站的匿名讨论区，这是一个类似Komica（K岛）的讨论版，以ACG为主题，这里不需要注册，但无规矩不成方圆，版规也是个重要的东西，希望大家在讨论的时候一定要严格遵守版规哦。

用户在A站的投稿都要经过审核，以防止某些不良信息流传出来，在A站投稿的上传者被称为UP主或音译的阿婆主。在观看A站视频时，我们经常能发现许多特色词汇，阿婆主就是其中之一，除此之外还有“前方高能反应”：多出现于视频弹幕中，提醒观看者即将出现比较惊人的场面，由《新世纪福音战士》中的著名台词而来。“Yooooooooo”：出自《我的Pico》，用于出现男同性恋或给人产生男同性恋遐想的场景。“兄贵”：大多指人物比利·海灵顿，但传到了中国被大家以为只要是肌肉男就会冠以兄贵的名称。当然A站中许多的福利还得自己来探索的，正所谓“不入虎穴焉得虎子”（好像不太对），弹幕网站的妙处还需要你自己来发现，相信一旦你习惯了这种设定，在观看视频的时候，屏幕上不飘过两句弹幕都会觉得哪里不对。



↑ AcFun网站宣传图，各大版块的标题十分鲜明，此外还有很多活动版块。



bilibili

bilibili，也被称为哔哩哔哩（[illegible]B站），是中国大陆一个ACG相关的弹幕视频分享网站，[illegible]上海东方传媒（集团）有限公司旗下网站。[illegible]身为视频分享网站Mikufans。该网站由原AcFun网友“⑨bishi”于2009年6月26日创建，是大陆第二家日本niconico动画的仿制站。由于AcFun网站在运行时往往不稳定，[illegible]初衷是为用户提供一个稳定的弹幕视频分享网站。该网站于2010年1月24日更名为bilibili，且拥有有别于AcFun等视频弹幕网站的弹幕系统。B站原名Mikufans，而Miku是指初音未来[illegible]音乐制作软件VOCALOID 2中的一名虚拟歌手[illegible]用名来自《科学超电磁炮》的男主角上条当麻[illegible]

[illegible]弹幕也比较[illegible]色、充[illegible]弹幕、可精确[illegible]弹幕，[illegible]、变色、斜向弹幕；不同的弹幕也可以由视频发布者分置在不同的“弹幕池”中，以用来保护字幕和“神弹幕”；B站的弹[illegible]“[illegible]”[illegible]作用原理是直接[illegible]评论的颜色设置为透明）；一般游客可发布弹幕长度为20个字符，只能发送由右向左移动的弹幕，字号也有所限制。B站的主题会根据天气以及国内的重大事件进行更换，如会有附加四季[illegible]的“bilibili春”以及在四川雅安地震时的“bilibili哀”等。B站同时也拥有两位虚拟人物bili娘，分别叫做22娘和33娘，命名缘由是，这两个形象出自第22号和第33号。而22娘和33娘也有不同的性格，22娘是个阳光少女，而33娘却很少有[illegible]表情。

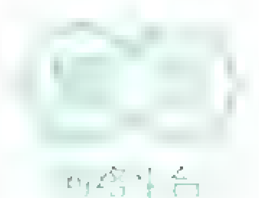
B站曾使用相对于AcFun“天下漫友是一家”的“天下基友是一家”和“[illegible]”为宣传语，网站也曾[illegible]“[illegible]”为宣传语，而现在网站标题中含有“(゜-゜)つロ乾杯~”的[illegible]略有不同，[illegible]动画、[illegible]、游戏、娱乐、[illegible]、新番和科学技术等六大板块，每一个板块下面分设不同的小版块，更方便查找也更加有针对性。



不断变化着的bilibili图标，根据不同的时间以及节日，图标也会产生相应的变化。

在2013年5月之前，B站也实行[illegible]注册制度，但在之后，B站开放注册并[illegible]弹幕功能，[illegible]注册的会[illegible]为正式会员，那么需要[illegible]100道题目，限时1小时，[illegible]及格后方可升级为正式会员。

作为中国大陆仿照NICONICO动画设立的第[illegible]弹幕网站，有很多日本网民认为B站在很多方面都已经超越了NICONICO本家，因此也有很多日本用户在B站更换注册方式[illegible]题大伤脑筋，可见B站在日本的影响力。



资源网站

除了追求信息的速度之外，国内外的动漫迷们也开始想要尝鲜，即追求资源的新鲜度，因此许多出产ACG资源的资源网站也应运而生，规模也越来越大，涉及的内容也越来越多。



极影动漫论坛创建于2003年，前身为极影卡通论坛，是极影动漫是目前国内最大的动漫资源自由分享平台之一。说道极影字幕组，大家一定都不陌生，这是国内较大一家字幕组之一，不仅拥有相当数量的资源，还整合了其他字幕组的资源，组成了现在我们所看到的极影动漫资源网。在极影动漫，你会有很多种选择：本地下载、网盘下载、在线观看等，会在第一时间由专业动漫团体更新最新动态，并提供专业的字幕翻译，是一个比较完善与强大的动漫资源库。

资源网下设几个单元，分别为大家提供不同的资源，分别是极影字幕组专区，这里存放的都是极影字幕组出品的各种动画以及新番，动画区，即其他字幕组出品的新番以及动画；漫画区，各个字幕组出品的漫画；动漫音乐区，这里有很多与动漫相关的音乐，如OP、ED甚至BGM，应有尽有；RAW/ISO区，正如专区名字一样，这里大多是原始数据、生肉以及镜像文件；其他，这里就像个杂货铺，有各种类型的资源。在这个资源网中，我们可以找到很多新鲜的资源，不仅有新番动画，还有定期更新的漫画和音乐，资源的新鲜程度让人十分惊讶，我相信这里只有你想不到、不会有你找不到。

极影动漫不仅是个资源网站，也同样是个交流网站，每个资源都单独成帖，大家可以在这里留下对这个资源的建议和意见，这对于其他使用这个资源网的同学们是个十分有用的。极影动漫社区也同样是一个供大家发表自己见解的社区论坛，有很多动画分类，是个寻找同好的好地方。



说到东京图书馆，大家可千万别以为这是身在东京的图书馆，这其实是个资源网。界面看上去很吓人，因为都是密密麻麻的英文字母，不过大家仔细看一看就能够发现其中的玄机。这上面虽然写的是英文，但大家依旧可以利用罗马音或假名来寻找自己想要的资源，不过前提是你能够正确地拼写这些罗马音，如果不知道该如何拼写的话不妨让度娘来帮助你。在这里值得一提的是，东京图书馆搜索的方式也十分特别，除了罗马音检索之外，还有限定种子大小的选项，分类有动画（Anime）、音乐（Music）、漫画（Manga）、广播剧（Drama）等，仔细观察一下还有绅士

（Hentai）这一选项，实在是让人无法直视。

不过东京图书馆也会因为一些特别原因如维护、故障等原因造成无法访问的情况，但这也只是某一固定时段，在这一时期过去之后，网站便可继续浏览和使用，所以如果你遇到了东京图书馆无法访问的情况，请先不要着急，等过几天或许就会恢复。不过维护时间的不确定性也为急着寻找资源的人带来了不小的麻烦，好在我们还有很多选择。

在网页下方，有几行蓝色的关键字，这里是热门搜索，后面还显示了搜索次数，也请大家善用。在这里有很多生肉供大家选择，不过熟肉也是有的，因此要在分辨上多加留心。

动漫花园

动漫花园资源网与前面所说的两个网站性质相同，都是资源类网站，但其中涉及的资源类型以及搜索方法或许稍稍有些不同。在动漫花园，可供搜索的选项除了资源名字之外，还增加了字幕组这个选项。这对于有偏爱某个字幕组的人来说可是大大的福利，看动画时间长了之后相信你必定会对某个字幕组情有独钟，而动漫花园的这个功能，正可以大大满足你的要求。在动漫花园资源网网页的上方，还非常贴心的设置了新番搜索功能，每一季的新番都会及时地出现在上面，甚至还设置了每日产出的分类，让你一目了然。

在资源的分类上面，我们可以看到动漫花园除了有动画、漫画、音乐等分类之外，还多出了两个在ACG资源网站不常见的两个分类，分别是日剧和特摄，对于日剧，大家都很熟悉，但特摄或许对大家来说还是一个相对陌生的名词。特摄即特殊效果摄影，原指为各种电影拍摄的特殊技，如奥特曼等系列。

动漫花园资源网更新速度非常快，由注册用户即时上传的方式，让大家能在第一时间内看到新的动画等资源。在资源命名方面，动漫花园的资源名也同样是对资源全面的介绍，从中文名到罗马音，再到资源格式与修正，每一个资源都能看出上传者对资源负责的态度。也因此，动漫花园受到了很多好评，也同时是ACG圈子中一个不可多得的资源网站之一。

红旅动漫

红旅动漫也同样是一家资源性网站，不过与前几家同样有所不同。在这里，我们见到的大部分都是动画资源。这些资源被以作品名分类，点开后就能看到所有已经更新的集数。红旅动漫的搜索模式除了有资源名搜索之外，还添加了首字母索引。

除了一般资源网所具备的资源搜索以及浏览功能之外，还涉及了新番介绍、动漫新闻和动漫美图等其他资源网站所不具备的信息。新番介绍区介绍了当季最新的新番资讯，除了STAFF和CAST之外，还网罗了一切有关某一部新番的信息，最后还附上了官网地址，十分贴心。在动漫新闻区，存放了大量关于ACG方面的新闻速报，包括了新番速递、周边资源、漫画资讯、音乐资讯、综合报道和影像资讯几大部分，可见其内容之全面。在美图区，除了有各种动画相关壁纸之外，还有画集以及CG和COS图等分类，而且可以根据分类加以搜索，十分方便。



图源网站

图片资源是许多ACG迷们的心头好，电脑桌面、定做周边等等都需要漂亮的图片，图源网站自然成了大家关注的焦点。不管是原创还是同人，作者们的图画作品都表现出了他们对二次元的热爱



pixiv（p站）

说到图源网站，大家最熟悉的就是被称作P站的pixiv，pixiv是一个虚拟社群，主体为由pixiv股份有限公司所运营的为插画艺术特化的社交网络服务网站。pixiv于2007年9月10日由上谷隆宏等人首次推出第一个测试版，截至2013年5月24日，会员人数已经达到700万人。pixiv目的是提供一个能让艺术家发表他们的插图，并透过评级系统反应其他用户意见之处，网站以用户投稿的原创的图像为中心，辅以标签、书签、作品回应、排行榜等功能形成具有其特色的社交网络。

对插画艺术感兴趣的程序员上谷隆宏，于2007年9月10日参考了Flickr，设计出pixiv的测试版原型并开始对外公测。在网站营运后第20天后，用户数量便已经超过10000名。同年10月1日由于用户数目的增多，已无法只由上谷隆宏维持，改将测试版交由当时的crooc公司（现pixiv公司的前身）进行运营。2007年12月18日，经过数次大规模的功能更新后形成目前的形态。2008年11月1日，管理公司Crooc更名为Pixiv公司。

虽然该网站只在日本正式代理，但来自台湾、中国、美国和韩国的跨国际注册者亦有逐渐增加的趋势。pixiv国际化正在计划中，但海外版网页架设将会先考虑从具有大量用户的亚洲地区开始，如韩语版和中文版。一些欧洲国家如法国、德国和意大利等高点击量的国家，也将予以考虑。而英语版本仍会是提早优先架设。

pixiv的理念是作者无专业、业余和风格之分，通过用户自己创作的艺术插画、创意写作等作品和其他用户之间对各自作品的回应形成社会性网络；不善绘画的用户也能通过对其他作者的作品进行评价、回应等方式参与到其中。pixiv目前接受插画、漫画、小说三类内容的投稿，并通过标签系统对用户的作品进行分类和搜索，主题来源可能为日本动画、日本漫画、电子游戏的同人艺术，或者是纯粹的原始艺术。

在pixiv浏览和投稿必须事先注册一个账号，对注册者的身份并无限制，且不需要现有帐户成员提出邀请才能注册，但原则上禁止一人拥有多个帐号。pixiv的基本服务内容免费，付费的pixiv高级会员能使用一些为日常浏览提供便利的附加功能，但不影响评价系统的运作。pixiv是一个日语为主的网站，但用户也可以选择使用简体或正体中文显示网站的服务框架界面，同时也支持英语、法语、韩语等其他语言

每幅作品的页面都设有评分、问卷调查、标签、添加书签、留言和作品回应等功能让其他用户参与进来。每位用户都拥有一个可以自定义的个人主页、类似BBS的留言板、活动公告和展示自己喜欢的作品书签栏。用户可以在对方同意的前提下将双方设为好友，发表的各类信息都可以设定成只有好友可见。pixiv设有作品排行榜，每幅作品得到的总分将影响它们在排行榜上的位置。



交流网站

当你身边没有[illegible]同好，一系列交流网站为你打开了方便之门。



2ch

2channel（2ちゃんねる，可译为二频道、第二频道、第二台等等），一般简称2ch，是一个大型的日本网络论坛，拥有超过1170万用户。2ch基本上是一个非常巨大的留言板集合体。2ch也是网域名称的正确拼法。根据2007年统计显示，2ch的用户每天平均创建共约250万个帖子。2ch在日本社会有着一定的影响力。其影响力和传统的媒体如电视、收音机和杂志相等。

2ch是在1999年时由西村博之在康威阿肯色中央大学的大学公寓中初创，2009年1月2日移交给PACKET MONSTER公司其服务器架设于美国。而今日该站上大部份的更新，则都是由2ch用户自愿参与的。2ch是巨大的留言版群，细分成多个分类，每个分类内有多个[illegible]由[illegible]讨论串，讨论串则由回应构成。2ch的架构非常简单，甚至比较te.net环境的BBS系统都要简单不少。2ch的特点是用户可以使用“无名氏”的匿名身份留言，无需申请账户[16]，可以更自由地发言。但从另一方面来看，这也令不良份子可以从中生事，例如洗板、引起骂战、诽谤、恶意剧透、散布谣言或放置电脑病毒、浏览器冲击器等许多不负责任的网络行为。

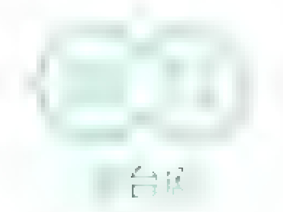
2ch有大量特殊用语，如GJ：Good Job、干得好；www：笑等，后这些特殊用语也在国内众多论坛和交流版块中被经常使用。



微博

微博，又称微博客，是一种允许用户及时更新简短文本（通常少于140字）并可以公开发布的微型博客形式。它允许任何人阅读或者只能由用户选择的群组阅读。这些信息可以被很多方式传送，包括短信、实时信息软件、电子邮件或网页。一些微博也可以发布多媒体，如图片或影音剪辑和出版。微博的代表性网站是Twitter，这个词甚至已经成为了微博客的代名词。微博以信息的公开性和时效性受到广泛好评，不过随着微博被广泛利用，虚假消息也充斥其中。

国内有多加公司都相继推出了微博，2009年8月中国门户网站新浪推出“新浪微博”内测版，成为门户网站中第一家提供微博服务的网站，。之后，腾讯、网易搜狐等网站也相继推出微博。2013年上半年，新浪微博注册用户达到5.36亿，刷微博成了许多人上网的主要活动之一。



二次元里那黑白的二维线条，转眼间就成了三次元世界里活生生、能跑能跳、会哭会笑的立体鲜活生命体，他们有着原著作品中人物的思维，说话时的语气也是如出一辙。人们心心念念，为之疯狂的他或她此时就出现在眼前，这样的感觉不能不说太过微妙，也太过刺激。



定义

舞台剧，可以定义为呈现于舞台的戏剧艺术，又叫角色扮演，即cosplay。

在人类历史传统上，Cosplay可以被演绎成很多种不同的文艺形式，加以相应的服饰、道具和情节，把想要演绎的事物活灵活现地呈现出来。

在很多特别的盛典中，不少人会装扮成节日故事的人物或各类吉祥物，以浓厚的扮装使文化得以体现。

它的剧情可以原创也可以根据小说、动漫、电视剧、电影等改编而来。舞台剧基本上采用“演唱＋舞蹈＋对白”这样的形式，再加上是现场演出，所以对演员的要求非常高。另外还不可避免的涉及到音乐、剧本、造型、舞台设计、灯光等专业技能，所以一台成功的舞台剧所具备的条件是很苛刻的。

而我们这里所说的舞台剧则是以日本ACG为脚本，将故事改编之后重新搬上舞台的一种文化再传播。



发展

舞台剧在日本有很强的群众基础，历史悠久，几乎可以说是日本的国粹，日本的宝冢歌剧团享誉全球。

宝冢歌剧团（Takarazuka Revue Company）是1914年（大正三年）由日本阪急企业创始人小林一三创立的歌舞剧团，团员全部为未婚的女性。以华丽、细腻的视觉效果为主，再加之女性扮演男性所特有的优雅与俊朗，同时坚持“清纯、端庄、优美（清く 正しく 美しく）”的座右铭，形成了一种独特而富有魅力的演剧文化与女性文化。角必须经过10年时间才有可能担任男主角。即武士，走路、吃饭、睡觉等都要像男人一样。

咳咳，回归正题！

舞台剧基本上采用“演唱＋舞蹈＋对白”这样的形式，再加上是现场演出，所以对演员的要求非常高。另外还不可避免的涉及到音乐、剧本、造型、舞台设计、灯光等专业技能，所以一台成功的舞台剧所具备的条件是很苛刻的。非常受欢迎的舞台剧也会推出DVD、演员写真集、原声音乐CD等周边产品。舞台剧和动画结缘是由迪斯尼始创的，然后日本借鉴了迪斯尼的做法把动漫搬上了舞台。

球王子»舞台剧（简称网舞），其次诸如«死神»舞台剧（简称死舞或45）、«美少女战士»舞台剧、

热门舞台剧推荐

真人舞台剧是狭义的概念，即日本演员演绎根据热门动画改编的舞台剧，像《网球王子》舞台剧、《黑执事》舞台剧等等都在日本有极高的人气。赶快来看一看吧

说起网球，你想到的不再是费德勒、大小威等叱咤地球网球界的立体生物，而是一个个将这运动进一步发展成为凶器的二次元翩翩美少年的话，恭喜，你已经成功入驻网球王子麾下的后援大军。如果有一天跟你说二次元要把他们的故事演绎出来，你又作何感想呢？

喂，你开玩笑的吧！那样的技术，那样的比赛怎么可能在现实中出现，你以为网球真的会因为某某领域而违背大自然规律、就算擦着你的耳边飞过还会180度大转弯地回到你的球拍下吗？！就选这些能够通过特效来完成，那人呢，整场演出下来难道要每个人都背个电脑屏幕在脸上，随时随地做ps吗，现在有这项技术吗？！

太多的质疑、太多的难题导致网舞上演之初并没有得到多少关注，就更别说支持了。

打着"最贴近寻常生活的演绎"的宣传语，"人气漫画作品的舞台化"的标题频繁出现各大媒体之上，但在当时并没有引起人家多大的关注。出演售票情况很不理想，公演之时仅仅以三分之一的上座率惨淡收场。

毕竟像这样集合了"全男生演员阵容"、"少年漫画舞台化"、"运动主题"等元素的作品在日本的舞台剧历史上还是空白，在决定制作网球王子舞台剧之初制作方也是完全是探索的态度，前路一片未知，结果到底如何大家都心里没数。事实证明，是金子总会发光，这部青春洋溢的创新剧场终于在媒体的宣传和人们的口碑中人气逐渐升温，等到了千秋乐场次，竟然出现了门票不足，想看的观众情愿站着也要看完表演的盛况。之后，像是追加演出或者是继续追击原作而退出的各种系列作品都受到了粉丝们的狂热追捧。

最终累计观看人数多达百万，特别是年轻女性群体，给予了舞台剧很大的支持。

以2003年出演为开端，2010年全国大会决胜篇的《The Final Match 立海 Second feat. The Rivals》、《Dream Live 7th》结尾，第一季的网球王子舞台剧终是告一段落。但凭借着高人气，网舞第二季在2011年又再次来开大幕，毫不掩饰光彩的开始大战四方，赢得了无数的鲜花和掌声。

向说起它从无人问津到大红大紫一票难求，自然是有它的独到之处。非此处难观之美景，那就让我们来细说说网舞那些让人欲罢不能的特色。

首先就是安可曲。

别于一般的舞台剧，在网舞的每场公演最后谢幕后都固定唱安可曲，青学初代时因为不二周助役的KIMERU本身有为动画"网球王子"献唱片头曲和片尾曲，因此在初代时安可曲都由KIMERU主唱，其他演员则是在后跳舞，而从了

代之后则是有On My Way和F·G·K·S两首，这是网舞和其他舞台剧不同的特色。

接着就是Dream Live演唱会。

较于其他一般音乐剧较不同的是，每一年都会办一次Dream Live演唱会，粉丝又称它为DL，基本上是每演完两轮的公演就有一次的演唱会，例如：The Imperial Match 冰帝学园之后是The Imperial Match 冰帝学园 in winter 2005-2006，而这之后便是コンサート Dream Live 3rd。除了Dream Live 1st以外，每一次的演唱会都会找来前几次的他校演员一起出场，但是因为每位演员都还有各自的工作，所以不一定每一次都一起出场，但演唱会前第一次在公演中露面的他校演员，在该次演唱会中通常会全员到齐，演唱会中还会出现历代公演的经典歌曲。每一次的演唱会，都会特别为青学的成员作一首抒情曲，而他校军除了初代的冰帝有抒情曲以外，其它他校军皆没有抒情曲。没有什么是比怀旧更能牵动人心吗？这样新老演员共聚一堂的欢乐场面有哪个粉丝不愿看到呢？

最后则是这个传说中的毕业机制。

大致上青学除了初代的成员以外，其他历代的成员每1年半会交替一次，但是根据契约的不同，并不是每个人都会一起毕业。宣布换代的公演，粉丝称为“毕业公演”。假如是Dream Live的演唱会，粉丝称为“毕业演唱会”；人丁秋乐，不论是公演或演唱会，则通称为“卒业式”。不过，只有青学有毕业机制，他校成员替换不被称为“毕业”，也没有特别的仪式。除了DL7为网舞第一季的结束，其它他校成员也皆为最后一次演出，那时才可以明显感觉有“真正”毕业的感觉。

不管是安可曲、Dream Live演唱会还是毕业机制，无不体现着远离功利的那份专属于学生时代的青春和友情。

再说说剧场的表演，对演员来说这不光是有演技就完事ok的问题，关键是要有勇气。每个人面前都有一个叫做“二次元原作”的大山，压在每个人的心上。现在想想，公演之初那不足三分之一的上座率对演员们来说无疑是承重的打击，是继续还是放弃？真好，他们坚持了下来。相信即使到了现在不接受他们的人还是不少，但同时被他们的努力和用心深深感动而喜欢上他们的人也很多，也这个正是有了他们的支持，网舞35场的公演的神话才能留存是不吗~

加油吧！少年们~！

表演剧目

第一季 共举行了23场公演

2003年4月～5月 ミュージカル「テニスの王子様」

2003年7月～8月 ミュージカル「テニスの王子様」2003年夏追加公演

2003年12月～2004年1月 ミュージカル「テニスの王子様」Remarkable 1st Match 不动峰公演

2004年6月 ミュージカル「テニスの王子様」コンサート ドリームライブ(Dream Live)1st 公演

2004年7月～2004年8月 ミュージカル「テニスの王子様」More than Limit 圣ルドルフ学院公演

2004年12月～2005年1月 ミュージカル「テニスの王子様」in winter

2004-2005 side 不动峰 ～special match～

2004-2005 side 山吹 feat. 圣ルドルフ学院

2005年6月 ミュージカル「テニスの王子様」コンサート ドリームライブ(Dream Live)2nd 公演

2005年8月13日 ミュージカル「テニスの王子様」The Imperial Match 冰帝学园公演

2005年12月 ミュージカル「テニスの王子様」The Imperial Match 冰帝学园 in winter 2005-2006

2006年3月 ミュージカル「テニスの王子様」コンサート ドリームライブ(Dream Live)3rd 公演

2006年8月 ミュージカル『テニスの王子様』Advancement Match 六角 feat. 冰帝学园

2006年12月 ミュージカル『テニスの王子様』Absolute King 立海 feat. 六角

2007年5月 ミュージカル『テニスの王子様』

コンサート ドリームライブ (Dream Live) 4th 公演

2007 年 8 月 ミュージカル『テニスの王子様』 Absolute King 立海 feat. 六角 ~ Second Service

2008 年 2 月 ミュージカル『テニスの王子様』 The Progressive Match 比嘉 feat. 立海

2008 年 5 月 ミュージカル『テニスの王子様』 コンサート ドリームライブ (Dream Live)5th 公演

2008 年 7 月 ミュージカル『テニスの王子様』 The Imperial Presence 氷帝 feat. 比嘉

2008 年 12 月 ミュージカル『テニスの王子様』 The Treasure Match 四天宝寺 feat. 氷帝

2009 年 5 月 ミュージカル『テニスの王子様』 コンサート ドリームライブ (Dream Live)6th 公演

2009 年 7 月 ミュージカル『テニスの王子様』 The Final Match 立海 First feat. 四天宝寺

2009 年 12 月 ミュージカル『テニスの王子様』 The Final Match 立海 Second feat. The Rivals

2010 年 5 月 ミュージカル『テニスの王子様』 コンサート ドリームライブ (Dream Live)7th 公演

青学 共计行了 1 场 演出

2011 年 01 月 05 日 ミュージカル‘テニスの王子様’青学 VS 不动峰

2011 年 05 月 15 日 ミュージカル‘テニスの王子様’青学 VS 圣ルドルフ & 山吹

2011 年 09 月 24 日 ミュージカル‘テニスの王子様’青学 VS 冰帝

2011 年 11 月 13 日 ミュージカル‘テニスの王子様’コンサート Dream Live 2011

2012 年 02 月 12 日 ミュージカル‘テニスの王子様’青学 vs 六角

2012 年 05 月 13 日 ミュージカル‘テニスの王子様’春の大运动会

2012 年 05 月 19 日 ミュージカル‘テニスの王子様’テニミュ映画祭

2012 年 07 月 13 日 ミュージカル‘テニスの王子様’青学 vs 立海

2012 年 10 月 11 日 ミュージカル‘テニスの王子様’コンサート SEICAKU Farewell Party

[illegible] 日 ミュージカル‘テニスの王子様’[illegible]

2013 年 04 月 27 日 ミュージカル‘テニスの王子様’Dream Live 2013

2013 年 07 月 1 日 ミュージカル‘テニスの王子様’全国大会 青学 vs 冰帝

Cast

说起网舞，华丽席卷全日本的共计 35 场演出前后共有七代演员，其中尤以一代的呼声最好，赶快来一睹真颜吧～

一代

越前龙马：柳浩太郎，远藤雄弥

[illegible]：城田优

大石秀一郎：铃木裕树

不二周助：相叶弘树

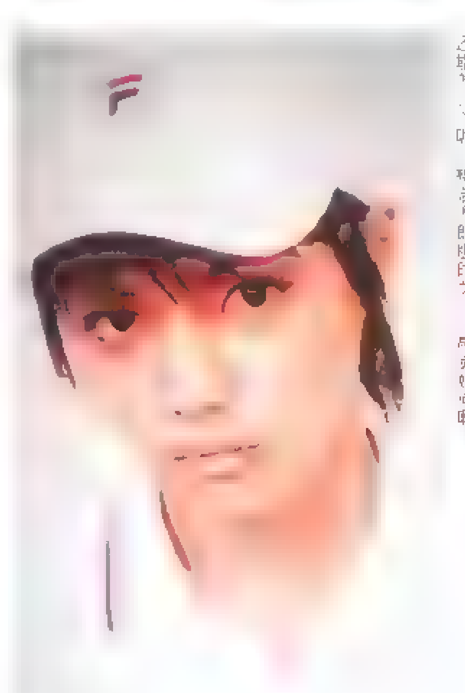
菊丸英二：足立理

桃城武：加治将树

河村隆：小谷嘉

[illegible] 康介

[illegible]



←当网球变成了一种力量，我们除了响应它并成为其中的一员……

[illegible]

越前龙马：柳浩太郎 / 远藤雄弥
手冢国光：泷川英治
不二周助：KIMERU
菊丸英二：永山たかし / 太郎
河村隆：阿部よしつぐ
桃城武：森山荣治(网球王子TV伊武深司的声优)
海堂熏：乡本直也
大石秀一郎：土屋裕一

手冢：南圭介
越前：桜田通
大石：泷口幸广
不二：相叶弘树（现改名为相叶裕树）
干：中山麻圣
菊丸：濑户康史
海堂：柳下大
桃城：高木心平
河村：渡部纮士

越前：阪本奨悟
手冢：渡边大辅
不二：古川雄大
菊丸：浜尾京介
大石：豊田裕也
干：高桥优太
河村：小笠原大晃
桃城：牧田哲也
海堂：平田裕一郎 / 柳下大

越前：高桥龙辉
手冢：马场良马
大石：辻本佑树
不二：桥本汰斗（The Imperial Presence 冰帝 feat.比嘉公演时，由相叶弘树、古川雄人轮流出演）
菊丸：高崎翔太
干：新井裕介
河村：张乙纮
桃城：延山信弘
海堂：林明宽
堀尾：丸山隼
カチロー：平井浩基
カツオ：渡边将史

越前：小越勇辉
手冢：和田琢磨
不二：三津谷亮
大石：平牧仁
菊丸：小关裕太
干：辉马
河村：鹤见知大
桃城：上鹤彻
海堂：池冈亮介
堀尾：树井启斗
カチロー：大平峻也
カツオ：大野瑞生

越前：小越勇辉
手冢：多和田秀弥
不二：矢田悠佑
大石：山本一庆
菊丸：黑羽麻璃央
干：稻垣成弥
河村：岩崎章平
桃城：石渡真修
海棠：木村达成
堀尾：岩义人
カチロー：三井理阳
カツオ：小林瑞纪

《死神》舞台剧（简称死舞）

始终很难忘记修炼之后的一护冲上处刑台救露琪亚时候的帅气模样。

露琪亚："你想做什么…… 一护！"

一护："还用问吗……当然是要破坏这个处刑台啊……好了啊…… 闭上嘴巴看清楚。"

守护，一直是《BLEACH》不变的主题，也是让广大漫迷在剧情陷入打怪升级怪圈之后仍旧坚守漫画绝不撤离的主要原因吧。

同样，这部长篇连载热血漫画也被搬上了真人舞台。

2005年8月17日，根据《死神》漫画和动漫中的剧情人物为模板设计的舞台剧目《ロックミュージカル BLEACH》在东京公演。相信每一部由动漫改编而成的舞台剧在面对粉丝那一双双热切期盼的眼神都会感受到不少压力吧，所以的之前的宣传造势就显得尤为重要。在死神声优见面会 Bleach Soul Sonic 2005 夏中，出演一护的伊阪达也、出演恋次的森山荣治和出演银的土屋裕一在50分钟左右出场，为死舞作宣传。

原作中没有出现的情节也会涉及到，可以算是对原作的再创作。同时歌曲和舞蹈还会随着剧目的不同而有所改变，总是充满新意。

从《初演》到《No Clouds in the Blue Heavens》一共四场的公演为我们完整展现了"死神界篇"，之后的将其全部囊括进去的《THE ALL》又华丽上演。同时，以歌舞为主题的、名为《卍解 SHOW》的 live 也进行了三场。从第一场演出开始到以《卍解 SHOW code：003》作结，这一阶段的演出算是告一段落。其间创造了观众多达130000人的记录。

2011年7月，以"《BLEACH》连载十周年纪念公演 ROCK MUSICAL BLEACH"为主题，演员大换血的新剧《新生 ROCK MUSICAL BLEACH Reprise》也已经和观众们见面，并在2012年8月顺利完成演出。

其实，到最后当你发现自己已经喜欢上了这些演出的时候，演员的长相又能占到多达的比重的呢？就好像死舞露琪亚的扮演者佐藤美贵，有多少人是在看到她额前那缕头发不禁黑线，但又在听了妹子的歌声后深深折服呢，当观众关注的不再是演员的长相，而是剧作本身的时候，它就是成功的。

历代剧目

目前为止总记录，舞台剧共10部

2005年8月17日 初演

2006年1月05日 再炎

2006年8月 The Dark of the Bleeding Moon（血月）

2007年1月 ROCK MUSICAL BLEACH the LIVE 卍解 SHOW code 001

2007年3月21日 No Clouds in the Blue Heavens（青空）

2008年3月24日 ROCK MUSICAL BLEACH DX THE ALL ROCK MUSICAL BLEACH the LIVE 卍解 SHOW code 002

2009年5月 ROCK MUSICAL BLEACH the Film Fes - 始动！ -

2010年1月15日 ROCK MUSICAL BLEACH the LIVE 卍解 SHOW code 003

2012年8月30日 - 9月9日 死舞二代公演 新生 ROCK MUSICAL BLEACH REprise

其中《再炎》、《血月》二部有CD发售。

黑崎一护——伊阪达也

朽木露琪亚——佐藤美贵

阿散井恋次——森山荣治

蓝染惣右介——大口兼悟

市丸ギン役——土屋裕一

朽木白哉——林修司
雏森桃——齐藤来未子
吉良伊鹤——北村宗基
[illegible]——郷本直也
[illegible]之花烈——笠原弘子

黑崎一护——伊阪达也
朽木露琪亚——佐藤美贵（初代的朽木露琪亚扮演者）
阿散井恋次——鲸井康介
[illegible]户邑——日番谷冬狮郎
太田基裕——朽木白哉
石坂勇——京乐春水
[illegible]千博——浮竹十四郎



←1999年获得第12回JUNON SUPER BOY的准主演奖赏出道。[illegible]中[illegible]那个炸毛橘子头[illegible]很是出色

[illegible]、[illegible]黑执事[illegible]在很多[illegible]相当正统的美[illegible]修长的身躯，再配上华丽


[illegible]一句"Yes, my lord"不知俘获了多少妹子的心。将画风画得如此美型的作品搬上舞台且大获成功，果真实力不凡

的服装，柔软光泽的头发和特有的诡异华丽风，浓郁的英伦风情，给观众带来极大视觉享受。

由枢やな所作的漫画作品《黑执事》，描述凡多[illegible]及与他订下[illegible]"[illegible]"[illegible]生活为中心。背景[illegible]于19世纪英国维多利亚女王时期，以华丽的风格[illegible]繁华的社会表面下隐藏的黑幕。这部以完美的恶魔执事为主题，牵动无数粉丝（咳咳，尤其腐女）小心肝的漫画终于也在2009年被改编成舞台剧与大家见面了。一共两部，下面就让我们来分部了解吧。

舞台剧一

第一部舞台剧《那名执事，友好》（その执事，友好），在2009年5月于日[illegible]

改编的舞台剧作品命名为"黑执事音乐剧[illegible]"[illegible]（[illegible]）

由跨越声优、导演以及剧作家等多[illegible]福沼晋太郎执导，音乐部分则是过去[illegible]年女优》舞台剧作品音乐的和田俊辅担纲。

……了，饰……出《网……舞……"……"的阪本奖悟，执事赛巴斯钦则是由松下优也演出，此外，还包括了曾在《受赞颂者》、《圣魔之血》等动画作品中演出的声优小山刚志等人。

塞巴斯蒂安·米卡利斯（セバスチャン・ミカエリス）——松下优也

夏尔·凡多姆海威（シエル・ファントムハイヴ）——阪本奨悟

巴鲁多（バルド）……

菲尼（フィニ）——南翔太

梅琳（メイリン）——猪狩敦子

格雷尔·萨特克利夫（グレル・サトクリフ）——植原卓也

刘——龙弥

……泉宗兵

阿坝莱茵（アバーライン）——伊势直弘

ユウキ——古柳翌斗

キリト——宫下雄也

カイ——拌野人地

《世界上最美丽的死亡——千个灵魂与堕落的死神》（The Most Beautiful DEATH in The World 千の魂と堕ちた死神）于2010年5月上演。

2009年5月底在池袋Sunshine剧场上演的第……执事》舞台剧，超过1万人次观看了共计14场的公演，鉴于这样的好成绩，第二部舞台剧也如大家期待的即将上演，而且这次将不仅仅在东京公演，爱知和大阪也将安排演出场次。并将于2013年5月时隔……

……这一角色，两朝……"能够再……而且这次除了……还将在爱知和我出身的大阪公演，我也十分期待。可以让更多地方的观众看到我们的表演，对我们来说是非常骄傲的事情。因为要出演'最强的执事'，所以我也要努力把最好的表演呈现给大家。让我们在剧场相会吧！"

在第二部舞台剧中出演另一重要角色夏尔·凡多姆海威的，是在第5回D-BOYS选拔中表现优异……其他演员还包括佐伯太辅、松元慎也、植原卓也、长冈卓也、岩崎大、南翔太、猪狩敦子、和泉宗兵、藤田玲、伊势直弘、青木隆敏等。



↑在2013年5月的公演中，虽然少爷换了人，但这次时隔……年的第……次公演依旧大获成功。

塞巴斯蒂安·米卡利斯（セバスチャン・ミカエリス）——松下优也

夏尔·凡多姆海威——西井幸人

艾瑞克·斯林维（エリック）——佐伯太辅

阿伦·汉弗瑞兹（アラン）——松元慎也

格雷尔·萨特克利夫（グレル・サトクリフ）——植原卓也

威廉·T·史皮尔斯（ウィリアム・T・スピアーズ）——永冈卓也

罗纳德·诺克斯（ロナルド・ノックス）——ヨウスケクロフォード

古雷特·布列多（UnderTaker）——和……

阿坝莱因（アバーライン）——伊势直弘

夏普·汉克斯（ハンクス）——青木隆敏

巴鲁多（バルドロイ）——岩崎大

菲尼安（フィニアン）——南翔太

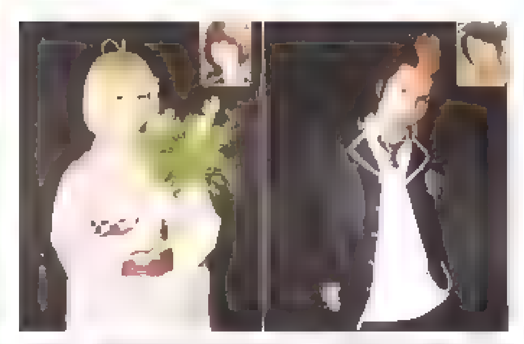
梅琳（メイリン）——猪狩敦子

[illegible] 04

[illegible]

[illegible]

[illegible]也是不错的哦。"[illegible]"与"[illegible]"这两个看似不能共处的存在却在奥村兄弟身上做到了融合、撕扯，一段充满热血而又不失温情的冒险之旅正式拉开了大幕。



↑话说[illegible]萌妹子什么的最难还原了，杜山诗惠美的这个定妆照各位看官还满意吧~？

[illegible]人。主人公奥村燐将由《偷偷爱着你》中出演中央千里的木村了担任，而另一人气角色奥村雪男则由出演过《假面骑士[illegible]》[illegible]的[illegible]人[illegible]是中岛爱里，[illegible]的则分别是友常勇气[illegible]。

[illegible]了中岛爱里、友常勇气、渡边和贵、丸[illegible]、[illegible]、上城裕规、中原裕也、永山彬、[illegible]的舞台剧，相信其[illegible]不会令[illegible]。

演出剧目

舞台剧题目：《LIVE ACT < 青之驱魔师[illegible]魔神的落胤~

[illegible]时间：5月11日至5月17日在日本青年馆上演。演出时间大部分是在晚上，周末两天白天[illegible]场次

原作：加藤和惠（集英社《JUMP SQ》连载）

演出・脚本：大和田悟史

剧场：日本青年馆

公演时间：2012年5月11日（星期五）~17日（星期四）全9场

主催：Eplus Aniplex

[illegible]

奥村燐：木村了

奥村雪男：[illegible]人

杜山诗惠美：[illegible]

胜吕龙[illegible]

志摩廉造：渡边和贵

[illegible]子猫丸：丸山[illegible]

藤本狮郎：今井[illegible]

神木出云：[illegible]

朴朔[illegible]

阿玛依蒙：[illegible]

梅菲斯特：永山彬（RUN&GUN）

伊戈尔・雷伊格乌斯：中原裕也



↑在很多剧目中都有着精彩表现的木村了（燐）与同样有着丰富舞台经验的[illegible]人（雪男）一起搭档，感觉很是微妙啊！

《无法逃离的背叛》舞台剧

简介

俺だけが知っている
おまえの痛み
おまえの不安
そして孤独
このまま时が二人だけのものになればいい
そして
おまえがそれを望むなら
俺は何度でも言おう
俺はおまえを裏切らない

——鲁卡

看到这段独白，有没有一种熟悉感涌上心头呢？这世上除了鲁卡还有谁能对夕月说出如此深情的话语呢？

暧昧，即使最让人欲罢不能的甜蜜，也是让人无力承受的痛苦。

暧昧向耽美漫画《无法逃离的背叛》是小田切萤在《月刊ASUKA》上连载的人气作品，继2010年被改编成TV动画播出之后，根据其改编的舞台剧也已开始在东京银座的博品馆剧场公演了。舞台剧《无法逃离的背叛你的名字在光之中》时长2小时15分，其中包含15分钟的中场休息时间。

公演时间为12月21日至12月25日，除了21日和25外，其余3天每天都上映两场。其中23日本来只安排了一场，但是在粉丝的热切期待之下又决定加映一场，看来《无法逃离的背叛》舞台剧人气也不容小觑。

原作故事描述了主角樱井夕月是一名拥有"接触对方就能够读取对方思考"的特殊能力的高中生，自小在孤儿院长大的他孤僻寂寞，这种能力困扰着夕月，他时常想自己生存着到底是为了什么。直到有一天，在他的面前出现了一个似曾相识的名叫鲁卡的美青年。这之后，夕月的身边连续发生了多起不可思议的事件。原来自己早已被卷入了千年前就开始了的和恶魔的战斗之中，从不曾挣脱……

相关情况

舞台剧主角夕月由演员大河元气出演，他曾出演过《网球王子》、《源义经》、《圣斗士星矢》、《源氏物语》等舞台剧，是一名有着丰富经验的演员。鲁卡则由高产演员汐崎アイル出演，2009年以后他每年都会精力充沛地出演10部以上的舞台剧。另外，祇王泠呀由出演过舞台剧《遥远时空中》而出名的根本正胜出演；连城焔椎真由川隅美慎出演；耽美舞台剧经验丰富的荻羽悠出演从雨九十九；出演过《王牌男公关》的山本一庆出演碓冰愁生；从雨十瑚则由知念沙也梓出演。

首场表演结束后，演员大河元气说："太紧张了！这之后才是关键，我会尽量努力不破坏原作的感觉！"汐崎アイル则说："太紧张了。发现了几个需要修改的地方，以后会改进一下。这次的公演是2011年最后的演出，所以我把它当成自己2011年集大成的表演全力以赴。"而根本正胜则说："大家的团队合作非常好，以后也会努力的。"

Cast

祇王夕月——大河元气
鲁卡·库洛斯菲利亚——汐崎アイル
若宫奏多，祇王泠呀——根本正胜
祇王天白——[illegible]木崇史
连城焔椎真——川隅美慎
从雨九十九——荻羽悠
从雨十瑚——知念沙也梓
祇王橘——石桥修平
藤原弥凉——TETSUYA

Chapter 06

简介

既不是被被马桶冲走，也不是掉进某[illegible]井，[illegible]伸出的女人的手肆[illegible]，有之前我们说的很囧的，也有很美好的。[illegible]本光荣（コーエー KOEI）公司就很亲妈地为女



イノリ的扮演者[illegible]名鹏造[illegible]，除了舞台剧，像是在电视剧、电影方面也都有着喜人的成绩

[illegible]了后者——被神秘力量声声召唤，在一片狂[illegible]化化瓣中，随着一条白色巨龙，元宫茜来[illegible]了"[illegible]时空中"，开始了她的收帅哥之旅。

"和风"魅力十足的人气乙女游戏[illegible]空中》，继TV化、剧场版、PS2版、NDS版推出之后，又于2008年1月25日～2月3日期间[illegible]京＆大阪上演舞台剧版《新罗曼史·舞台剧[illegible]》。

[illegible]遥远系列作为[illegible]级乙女向作品遍布漫画、[illegible]、动画、游戏等各个领域[illegible]的人气，舞台剧将以剧场版《舞一夜》[illegible]

Cast

元宫あかね：はねゆり
源頼久：成松庆彦
森村天真：中村诚治郎
イノリ：[illegible]
流山[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
多季史：木村启介
藤姫：森林永理奈
小天狗：やまだまいこ



安倍泰明的扮演者[illegible]，1984年生人，说起出演安倍泰明这个在原著中人气颇高的角色，想必压力一定很大。

简介

这年头，把大热的小说或游戏拿来改编成电视剧似乎已经成了吸引大家视线的最快捷方[illegible]然同时也伴随着风险。当人家已经[illegible]布衫，炼就了一颗不锈钢的小心脏[illegible]吸足一口气大喊一声："[illegible]引发这一惨剧还有个[illegible]必须够火！不[illegible]，也没有良心病狂的编剧满街跑，所以质量还是不错的。时隔八年，又一部游戏将被搬上手术台，改造一番之后与大家见面，没错，就是这部《古剑奇谭》。

由 GAMEBAR 旗下上海烛龙研发的大型 3D 仙侠类角色扮演游戏《古剑奇谭》，终于在游戏发布二周年之际，公布了将游戏改编成舞台剧的消息，这也是国内首部由游戏改编的舞台剧。

作为国内首部由游戏改编的专业舞台剧，《古剑奇谭》舞台剧在角色启用上选择的全部为专业的话剧演员，每一个演员都经过精心挑选，力求在演技合格的前提下更加接近游戏中角色的形象。此外，该剧邀请了专业的资深演出团队倾力打造，配合百老汇级别专业演出场地，利用[illegible]技术及 3D 立体化舞台设计，为玩家献上一场[illegible]的古剑盛宴。

[illegible]将利用 LED 屏[illegible]同时，[illegible]效果，将游戏人物的飞行效果[illegible]还原。剧中所有打斗场面都会由专业的武[illegible]完成，最大限度将游戏中激烈的战斗场面还[illegible]

[illegible]的背景设[illegible]中国古代神话传说，主要取材于《山海经》，而游戏故事[illegible]的时代背景，大致相当于唐朝。这是是一个关[illegible]的游戏，其中有爱有恨，有喜悦也有悲伤，有如诗如画、清丽婉约的儿女情长，也有如山如海、气势磅礴的苍生大义；她代表了中国人关于剑的美丽梦想、代表了一场中国古代仙侠文化的盛宴、更代表一个关于剑的东方传奇。

Cast

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

陈婧 — 瑕芳 / 姜离 / 女娲

魏鹏 — 欧阳少恭

薛松浩 — 紫胤真人

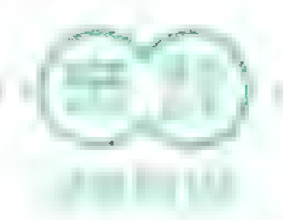
孙晓爽 — 瑾娘 / 孙小姐

铁木钦夫 — [illegible]

除此以外，国内还有像《[illegible]明月》、《盗墓笔记》等人气很高的优质舞台剧。

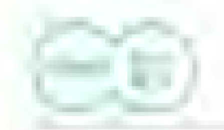


↑ "七弦琴鸣，梦回太古。灵霄剑吟，书此奇谭。"舞台化如此华丽玄幻且人气极高的游戏难度可想而知。



女仆咖啡厅

欢迎回来 我的主人!
看过《会长是女仆大人》的你有没有对漫画中描绘的"女仆们"心生好奇
又或者是对里面光顾咖啡厅的广大男性心生羡慕呢!
心动不如行动，赶快来了解了解这些有萌妹子们当活招牌的咖啡店吧!



日本

简介

这也难怪，在那里，不管你是什么职业，什么身份、什么相貌都能够享受到毫无差别的来自一群穿着女仆装的萌妹子们的贴心服务，那一句"主人，欢迎回来"有没有把你萌得外酥里内呢~

女仆咖啡厅作为日本的一项新兴的行业，是一种以游戏《欢迎来到Pia Carrot!!》为蓝本打造的咖啡厅，起源于1998年8月在东京角色展，其后在日本形成一种风潮。餐点内容类似咖啡店然而服务人员的穿着却源自于19世纪维多利亚女王时期的女仆，也是一种次文化，早期由日本东京都秋叶原电气街开始兴起，现在已扩展到全日本各地。

注重于提供给消费者独特的体验，多半为体验旧贵族或资产阶级享受仆役服侍的快感。

专为平民设计，如此贴心的存在，快来看看它的小小发展史吧。

创立

1998年8月，第一家可体验女仆服务形式的咖啡厅店面是为了在东京角色展推广成人游戏《欢迎来到Pia Carrot!!》而设置的。Broccoli借着一群女服务生穿着游戏中的制服，为前来参观的观众提供食物和饮料的销售。这一次促销战略的成功，也代表着第一家角色扮演餐厅的出现，也让之后许多游戏或动画以类似的方式进行推广。

被大多数人认定为第一家真正的"女仆咖啡厅"的则是2001年3月30日开设的"Cure Maid"。在当时，她们身上的女仆装是由cosplay服装厂商"Cospa"承包制成。在一开始的时候，"Cure Maid"的目标便是在类似19世纪的装潢下，提供一个供客人休息的宜人且私密的环境，并尝试建立一个主仆关系的女仆咖啡厅。



↑有如此萌妹子穿着女仆装为你端茶递水，对你嘘寒问暖
相信就算在茅草屋里吃糠咽菜你也会心甘情愿吧~

在该"Cure Maid"咖啡厅内除了偶尔作为一些演讲或活动地点外，便顶多会与Cospa合作进行一些动画游戏的Cosplay展示。此外，在每个礼拜六时咖啡厅会邀请学生，于此演奏小提琴、长笛或竖琴等乐器。

此外，最早以萌作为特色的女仆咖啡厅是同样位在秋叶原的"Cafe Mai:lish"。

2002年7月19日创立，到了同年10月1日时改名为今"Cafe Mai:lish"。该餐厅大量邀集与日

本动画、游戏相关的活动，并也会让女仆咖啡厅内的女服务生与顾客一同参与Cosplay活动。同时"Cafe Ma. lish"也是第一家禁止拍摄女服务生的[illegible]

发展

[illegible]厅数量快速增加。到了2008年时，游客可很容易地[illegible]预估有五十多家各类近似的店家。

不过虽然女仆咖啡厅可说是秋叶原的特有文化，一些女仆咖啡厅也已经打开日本和海外市场。[illegible]车站与太阳城前的"少女之路"，由于其以腐女为主的客户群跟以御宅族为主的秋叶原不同，导[illegible]为止，该地区已经有近8家类似的店开设于此。

[illegible]宅族，个地区皆有女仆咖啡厅的开设。如在2002年9月13日，名古屋市的大须开设了当地第一家女仆咖啡厅"M's Melody"；2003年2月17日时，札幌市开设了当地第一家女仆咖啡厅"Cafe Primevere"；2003年2月17日时，神户市开设了当地第一家女仆咖啡厅"KANON"。2004年10[illegible]"CCO ちゃ"，2005年9月18日时，仙台市开设了当地第一家女仆咖啡厅"fairy tale"。

[illegible]方也都有开设女仆咖啡厅。

[illegible]巴黎等地都有女仆咖啡厅的出现。

特色

[illegible]会加入比如猫耳、统一的蕾丝边、缎带、胸针等要素让客户觉得这些女仆更有吸引力。

[illegible]有另一层面的互动。此外，有些店允许客户和女[illegible]爱的服装和姿势。

治愈心灵的绝佳场所，有机会一定要去尝试一下哦，当然顾客不限男女，为所有人敞开大门。

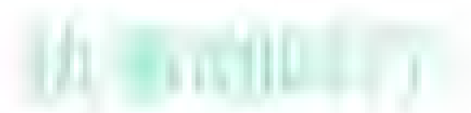


内

中国台湾自2004年开始才从日本引进女仆咖[illegible]"咖啡安妮每"，起初吸引许多爱好者及日本人光顾，后来因为经营不善而关门大吉，但同类型餐厅并不因此而销声匿迹，目前台湾已有数家女仆咖啡厅陆续开业。

[illegible]北京、郑州、上海、杭州、武汉、广州、深圳、南宁、成都、重庆、西安等城市。





执事咖啡厅

什么都不说，只问一个问题 你想不想要 个塞巴斯？！
虽然你我既不是夏尔 也没有契约 但如果你也想享受专职管家无微不至的照顾 执事咖啡厅相当不错哦
执事咖啡厅到底是什么呢 赶快来了解一下吧

[illegible]

执事咖啡店是指专门为谈工作、谈生意等为主流目的而来消费的咖啡店。相对于休闲咖啡店，布置更庄重，服务更周到 价格也更贵。

在日本，管家风潮的兴起始于2006年。刚刚，我们已经介绍了女仆咖啡厅，但话说回来，虽然女仆咖啡厅并不拒绝招待女客人，但同为女性，谁又想去到那种到处都是萌妹子的店里，看着男生对别的同性暗送秋波呢。于是，当宅男们纷纷在女仆咖啡店里得到"治愈"时，为女性服务的"执事咖啡店"也渐渐兴起了。

到了2008年，在被称为"宅女圣地"的池袋中心已经开放了许多豪华的执事咖啡店并成为一大流行。和簇拥在秋叶原的女仆咖啡屋正好相反，执事咖啡屋的服务生全都是穿着燕尾服的帅哥，并且有不同类型的男性供给顾客选择其喜欢的。这样的咖啡店，如今已从池袋蔓延到涩谷，银座等繁华商业地段。

[illegible]

在涩谷流传这这样一句话："只需一杯咖啡的价钱，就可以变身公主。"

让顾客逃离生活重压是执事咖啡厅最基本也是最重要的经营理念之一。在这些餐厅中，女顾客可以享受西方世界中公主般的待遇。这便成了为那些正日处于生活和工作双重压力下的职业女性们，提供了梦寐以求的放松场所。在动漫中才能看到的管家服务，如今被这样新颖创意的咖啡屋实现恶劣真人化体验，光临时只需你一摇铃，一名打着领结，身穿燕尾服，宛如欧洲贵族男执事的男子就会单膝跪下为你点菜——"公主SAMA，让您久等了"，边说边把闪闪发亮的小王冠戴在客人头上并在餐桌上铺上蕾丝印花的餐布，让你瞬间融入一片美好的世界。

对话

身穿燕尾的执事在门口欢迎"お帰りなさいませ、お嬢様"（您回来了，小姐）

按响桌上的铃，执事就会过来询问："何かご用でございましょうか、お嬢様？"（请问有什么事情吗？小姐）

如果时不时请求"何か楽しい話をして"（说说一些好玩的事情吧），也有可能和执事愉快对话

在80分钟制的时间接近结束时执事会说："乗马のお时间でございます、お嬢様"（现在是骑马的时间了，小姐）

如果被"小姐"告白："私と付き合ってください"（请与我交往），执事还会以"身分违いでございますので…"（因为身分地位不同…）了婉拒。

有公主梦吗？快来这里实现吧！



主题餐厅

[illegible]

动漫主题餐厅，顾名思义是以动漫文化为主题为理念的休闲餐厅。注重顾客体验动漫文化，从店面名称、店面装潢设计到菜肴搭配都体现出一种浓厚的“动漫主题”文化，在满足了潮流男女、动漫爱好者对环境、口味的要求同时，又能感受[illegible]动漫主题文化。

[illegible]这个成语果然只有在心身体验之后才能明白它的真正意义，那就赶快去看看那些光是环境就能让你多吃一碗饭的动漫主题餐厅吧。

《海贼王》

[illegible]：位于日本东京闹市区银[illegible]主题餐厅。店面的招牌，上面写着“[illegible]厅，黄金梅丽号”。连鸡腿[illegible]格吧。



↑看到这样的装饰，会情不自禁地认为自己已经来到了黄金梅丽号上。太阳上草啊

Hello Kitty

虽然HelloKitty为了保守好朋友的秘密被设计成了没有嘴巴的小猫咪，[illegible]这并不妨碍她的好朋友们在满是它玩偶的餐厅里[illegible]。

201[illegible]年12月28日，[illegible]本Sanrio公司在北京开设首家Hello Kitty餐厅，餐厅内遍布HelloKitty[illegible]，吸引众多卡迷。



每一[illegible]女孩子的童年[illegible]只会为你保守秘密[illegible]吗？

《银魂》

我愿用我一生的节操换银他妈[illegible]不完结！这[illegible]们的口号。

[illegible]

“AMCO Namja Town”的[illegible]

[illegible]银魂[illegible]为主题的餐厅

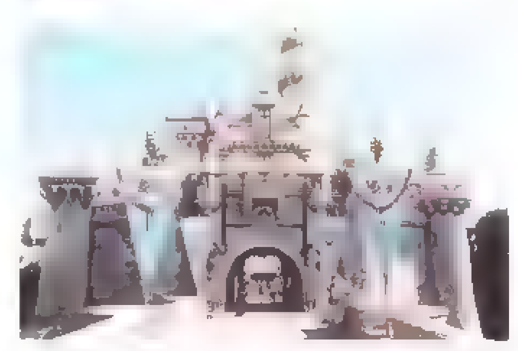
动漫主题建筑

提到以动画和游戏为主题的建筑大家多会联想到主题公园等，不过其实除了主题公园，还有主题美术馆也是其中之一哦。在这类建筑中，我们能在各个角落看到动漫的痕迹，如果管理员们格外用心的话，在这里发现的可不仅仅是惊喜哦。

迪士尼乐园

在全球范围内，最著名的动漫主题公园就是人尽皆知的迪士尼乐园了，最早的迪士尼乐园是一座位于美国加州安纳罕市。由华特·迪士尼一手创办的迪士尼乐园是由华特迪士尼公司所创立并营运的一系列主题乐园与度假区中的第一个。在迪士尼乐园中，我们可以见到许多迪士尼人物，以及迪士尼电影场景。当进入迪士尼乐园后，会让人有种身处童话之中的错觉，米老鼠、唐老鸭、白雪公主、睡美人、美人鱼等我们十分熟悉的人物存在于公园的各个角落。

不过我们不光能在美国见到迪士尼乐园，它的身影也出现在世界的各个地点，如东京、巴黎、香港等地都能够见到别具风情的迪士尼乐园，而上海的迪士尼乐园也已经在建设中，相信不用等太久，我们就可以在魔都见到熟悉的迪士尼公司标志。



↑为了庆祝迪士尼乐园开幕50周年，睡公主城堡被重新粉饰和布置



三鹰之森吉卜力美术馆

虽说是美术馆，可这里带给我们的乐趣却远远超过一般定义上的美术馆，不仅有露天的空间来展示动画作品中出现的人物和场景，还能在这里看到大师宫崎骏珍贵的手稿。馆内的布置承袭了宫崎骏独有的风格，不管是天花板、走廊还是阅览室，处处都体现了美术馆中奇妙的设计。在馆内，不管是墙壁上的壁画、看似随意的摆设还是特别设立的雕塑，都能够找到宫崎骏动画中主人公的身影。如《龙猫》中的猫巴士就是其中之一，不过这个猫巴士的大小只能让小孩子们亲身接触一番了，实在是让人扼腕。当然，这里可不止有我们上述所说的书籍、手稿和雕塑，还有贩售宫崎骏动画周边的店铺，在这里我们能见到许多在其他地方见不到的纪念品、布偶还有模型，有些甚至一摆上来就销售一空，可见其受欢迎程度。如果你喜欢动画，喜欢宫崎骏，那么这里就是你

动漫圣地

所谓圣地巡礼，就是指去地球上成为动画、漫画背景的地方[illegible]，考据党的[illegible]以及现代动画制作越来越倾向描写现实风景，许多有名的动画圣地也成为了日本的一道风景线



对风景不感兴趣《凉宫春日的忧郁》

"我对普通的人类没有兴趣。你们之中要是有外星人、未来人、异世界的人、超能力者，就尽管来找我吧！"这是在《凉宫春日的忧郁》中登场的这名女子高中生——凉宫春日爆炸性的自我介绍。对于平淡无聊的日常生活无法忍受的她，创立了一个不可思议的社团——让世界变得更热闹的凉宫春日的团，通称SOS团。

故事的舞台正是兵库县西宫市。在这里你可以见到主人公阿虚一边唠叨一边上学的那条十分"严峻"的上学之路，资讯统合思念体所创造出来的对有机生命体接触用人形联系装置的长门有希所住的公寓；拍摄未来人朝比奈实玖瑠所主演的电影的那个公园；SOS团集结的站前广场；凉宫和阿虚一起喝咖啡的咖啡馆——"自家焙煎 珈琲屋 Dream"……这一切都会让你有种置身于动画之中的错觉，好像潜入了凉宫春日的世界，有种不真实感。

事实上，成为圣地的地方并没有什么特别，但在我们眼中，或许就会浮现出一个个动画角色。受动画的世界观所影响，我们所看到的世界也变了模样。所谓圣地，对一般人来说或许只是十分一般的风景，但是对于我们来说，这里是非常值得特意前来的观光地。



虽然已经过去了6年，但是一提到《幸运星》依旧会让人激动起来，在鹫宫工商会有被粉丝们改装成痛车（将动漫角色或者动漫公司或者角色名字之类的字画印在车上）的商用车，工商会的工作人员为了推动当地经济发展，想出了很多好主意，在现在看来都是十分有魅力的计划。从岛田果子铺的店主那里，我们得知最近还是有许多人来到这里巡礼，看来《幸运星》的魅力依旧不减呢。在那里，我们和店主聊起了敢达，甚至还品尝了奶油大福。接下来我们来到了成田洋品店，店主告诉我们，每一年来鹫宫神社参拜的人都不在少数，即便是过了这么多年也依旧有很多人来巡礼，鹫宫还是一样朝气蓬勃呢。

在鹫宫，我们可以看到许多经过粉丝之手的痕迹，比如再现动画中出现名叫"鱼光"的鱼铺，还有粉丝们亲手绘制的壁画等等，这里所拥有的不仅仅是观光价值，还有大家能够一起参与进来的稀少价值。

[illegible]

急匆匆地跑[illegible]生吧，很多动画中[illegible]校这个名词，对[illegible]负担，但对[illegible]生的人们来说，这里却充满了他们的[illegible]忆。如果你问有没有成年人也[illegible]、[illegible]是动画[illegible]轻音[illegible]乡小学是[illegible]设计，校内的样子与我们在动画中所见到的一样，因此有很多人来此巡[illegible]

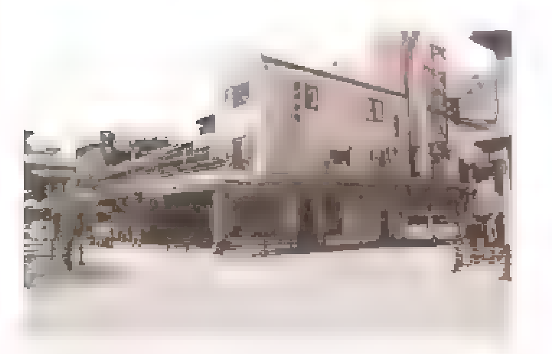
来到这里，我们不仅可以乘[illegible]的场景，人们在[illegible]的人可以在这里[illegible]着自制的印章，印在周边或乐器的外包装上。人们来到这里，本是因为这里是圣地，但亲身来到这里后，你[illegible]我们可以在[illegible]、其中还有人专门来参加学[illegible]在这里的人。看来这里真是个让人流连忘返的圣地呢。



↑与动画中一模一样的学校走廊，置身其中一定能够让你产生某种错觉。

[illegible]

[illegible]店铺的位置甚至还有招财猫都完美地再现出来，[illegible]



↑看到这张图有没有让你有种置身于动画之中的错觉呢，但这里确实三次元的世界

我们能够见到主人公们[illegible]也纳可可，这里不仅有美[illegible]某个时间、某个视角，你或许就会发现与动画中一模一样的背景。另外就是[illegible]星人模型，但[illegible]么？为什么高山市会有这样的店铺？在意，不好，[illegible]山市中，还有一家很让人在[illegible]之助商店，每次需要九百日元门票，你问为何明明是个商店却还[illegible]带着这种好奇心，让我们来看看这里究[illegible]么吧。[illegible]内有各种周边，保证让你大开眼界！

[illegible]的制作和播放，为高山市带来了许多观光者[illegible]举行了最受欢迎的店铺投票，可见圣地巡礼为高山市带来了不少的人气。不过这一切都要感谢制作者们为我们带来的[illegible]



三大圣地

[illegible]
有三大圣地，分别是秋叶原、日本桥和大须，接下来就带大家简略了解一下这几个地方吧

秋叶原 / 秋葉原

秋叶原是日本一个以秋叶原车站为中心，以大型电子电器卖场、商城与资讯产业企业聚集而[illegible]
销售家电、电脑与相关周边衍生产品为主，与大[illegible]
本三大电器街”。由于地名较长，当地人常将其简称为秋叶或アキバ（Akiba）。秋叶原名字由来于明治时期江户一带火灾频繁，东京都在此设置了防火空地。建立秋叶神社后，这一带便称作“秋叶之原”，后演变为“秋叶原”。

[illegible]
加。也出现各群瞄准外国人观光客的免税店。80[illegible]
叶原电气祭”开始举办。90 年代后期，美少女与动漫题材、PlayStation 等一般向游戏机种发售，次文化获得广大客层支持。2000 年前后，电脑制造商贩卖店与高级音响贩卖店规模缩小，动漫、游戏、音乐、影像软件等店铺增加。2005 年前[illegible]
也开始关注萌热潮，秋叶原加速大众化，另一方面古老电气街周边商店设施相继整并。2007 年 10 月，日本国际文化产品展一环的“日本动画产品会议”“ASIAGRAPH”活动展开，秋叶原[illegible]愧地成为日本三大动漫圣地之首。不过秋叶原中的步行街却因 2008 年的一宗案件被迫关闭，直至 201. 年才重新开放。

[illegible]
圣地，目前秋叶原的商店数目相当多，大部份都[illegible]
叶原可能是地球上最大的贩卖电子资讯产品地带。除此之外，唐・吉诃德秋叶原店的 8 楼还是女子偶像组合 AKB48 的公演剧场所在地。

看完以上的介绍，不知道你对秋叶原的印象有没有一些改变呢？其实这里不仅有身着女仆装[illegible]



秋叶原中央大道路上，不仅有高耸的大楼和密集了人群，其中贩卖的商品也非常全面。

日本桥

日本桥，又称DendenTown，是位于大阪市浪速区日本桥附近有名的日本电器街。随着日本桥[illegible]店铺。目前，除了家电以外，还有工具店、器材店等等，已经有形成专门店的趋势。




↑日本桥三丁目南步行街（现已关闭），前方是惠美须町站方向

在店铺聚集的日本桥筋西通商店街的两侧，有许多动画、同人以及手办专门店。在最初[illegible]的本店将分店开在这里，命名为“日本桥店”，因此日本桥的宅之圣地一名也[illegible]后，女仆咖啡厅也在这里陆续[illegible]时候会有很多来访者[illegible]街道上还是在停车场，都能够看到痛车的身影。现在，[illegible]“[illegible]”呈现出愈加繁荣的发展[illegible]，而贩[illegible]、铁道模型、Cosplay服饰[illegible]的商铺大大增加。虽然数量很多，但每一家店铺都很有特色，且多是面向个人的小规模店铺，来到这里的话一定要一家一家慢慢逛哦！

[illegible]名古屋剧场被烧毁后，大[illegible]多[illegible]，[illegible]夏和店铺开始在这里聚集。在秋叶原、大须、日本桥这三大电器街中，大须贩卖电脑、电器以及其配件的商家是最多的。然而大须与秋叶原、日本桥所不同的是，这里的消费主力是手表和相机类的量贩店，除此之外，大须自成一体的拱桥商店街以及其他大型商城，相比于秋叶原和日本桥的商店来说规模有缩小的趋势。

与其他电器街一样，在游戏与动漫渐渐兴起之后，大须也发展成了动漫圣地之一，这里的女仆咖啡厅甚至发展成了大须的“麦当劳”。在2000年前后，就有两三家女仆咖啡厅存在，但到了2010年，这里女仆咖啡厅的数量激增，此外还增加了执事咖啡厅等种类，到2013年春季，这里共有15家此类咖啡厅。不过大须相对于秋叶原和日本桥来说，在规模上要稍小些，不过依旧是动漫宅们来日本的必到之地，毕竟这里可是三大圣地之一！



↑大须新天地通商业街，是大须中主要的商业街之一，包含了许多小店铺

乙女圣地

随着乙女动画以及游戏的发展，乙女大道也随之而生，成为了日本女孩子们经常光顾的地方，这里不同于上述三大宅男圣地，是个十分合格的乙女圣地，这一点从名字上就能看出来，接下来就让我们走进这条乙女大道吧。

乙女大道，也被称为“淑女大道”和“腐女大道”，位于池袋东口 Sunshine60 中心外的街道，长度大约有 200 米，从 JR 地铁池袋站东口出来步行 10 分钟即是。不过在这里要说的是，乙女大道实际上只是马路的一侧而已，不过别看这里地方并不大，但里面的内容可是相当丰富。之所以称之为“乙女大道”自然是有原因的，这里贩售的都是女性向动画周边以及同人本子，因此也被称为“腐女的圣地”。在 2005 年前后，这条乙女大道作为池袋的象征被很多人知晓。在 20 世纪初，许多商家开始意识到宅女这一消费群体的存在，但因为秋叶原聚集的多为男性向商品，因此女性向的同人志以及周边等就聚集到了池袋附近，最终，乙女大道形成了，这个通称第一次登上杂志是在 2004 年 5 月号的《bafu》中。乙女大道中有很多便宜的杂货、化妆品、洋服等贩售。

在乙女大道，这里有许多令人无法忽视的店铺：ANIMATE 池袋总店，这里主要销售期刊、DVD 以及周边等商品；Volks 池袋 Show Room，这里有很多可爱的扭蛋，等待你来发现哦；COMIC 虎之穴，这是一家以同人志为中心并售卖漫画及其关连商品的同人商店；LASHINBANG，主要贩售同人志、动漫周边等；K-BOOKS 池袋店，这里分别有池袋同人馆、池袋动画馆、池袋漫画馆、Cosplay 馆，不管是全新同人志还是二手同人志都在 K-BOOKS 的贩售范围之内，因此 K-BOOKS 中的货品可是相当丰富的，当然喜闻乐见的周边也是应有尽有。

除了以上几个十分有名的动漫书籍、周边商店之外，这里也是执事咖啡厅扎堆出现的地方，顾名思义，执事咖啡厅会有很多帅哥执事环绕在你身边，与女仆咖啡厅有着很多相似之处，2005 年执事咖啡厅在这里开店，次年在这周围就已经有了八家店面陆续开业。

虽说在乙女大道，女性消费者占了很大一部分，但近些年“腐男子”的诞生也为乙女大道增加了很多男性顾客，看来耽美的魅力就连很多男性都无法抵挡呢。



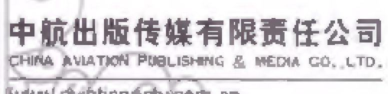
↑位于乙女大道的 animete 池袋本店，从外部看来就是一个会让乙女们感兴趣的店铺

责任编辑：王战航
封面设计：郑京伟　赵冰波



动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game







定价：49.80元

责任编辑：王战航
封面设计：郑京伟　赵冰波



动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

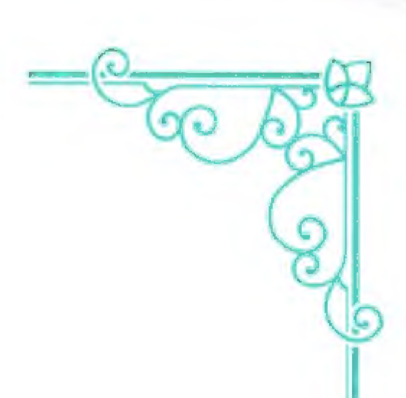


中航出版传媒有限责任公司
CHINA AVIATION PUBLISHING & MEDIA CO., LTD.
www.aviationnow.com.cn



ISBN 978-7-5165-0589-2
9 787516 505892 >
定价：49.80元

责任编辑：王战航
封面设计：郑京伟　赵冰波





动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

所有动漫爱好者的必备工具书！

趣味性　引导性　权威性

资深动漫人编撰
《动漫大辞典》
绝对超值典藏！

中航出版传媒有限责任公司
CHINA AVIATION PUBLISHING & MEDIA CO.,LTD.
www.aviationnow.com.cn



ISBN 978-7-5165-0589-2

定价：49.80 元